



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

Susana Gomes Pontes

O Recreio Escolar e a Actividade Lúdico-Motora
Um Estudo de Intervenção no Contexto Pré-Escolar

Mestrado em Educação Pré-Escolar

Relatório Final da Prática de Ensino Supervisionada II
efectuado sob a orientação da
Mestre Linda Maria Balinha Saraiva

Junho de 2011

AGRADECIMENTOS

À professora Linda Saraiva pela sua orientação, profissionalismo, disponibilidade prestada e por toda a confiança que depositou em mim.

À Câmara Municipal de Viana do Castelo, pelo seu apoio e cedência de materiais fundamentais para a concretização deste projecto.

À directora do Jardim de Infância do Meio, por abraçar este projecto.

Ao meu namorado, pela ajuda que me prestou na pintura dos jogos no recreio, pelo apoio incansável, incentivo e compreensão incondicional demonstrado ao longo de todo este projecto.

À minha irmã pelo apoio na pintura dos jogos no recreio.

À minha colega de estágio pela disponibilidade e apoio nas filmagens.

A todos aqueles que directa ou indirectamente contribuíram e colaboraram na concretização deste projecto.

E a todas as crianças pois sem elas, este trabalho não era possível.

RESUMO

No âmbito da nossa prática profissional emergiu um projecto de intervenção que objectivou o enriquecimento lúdico-motor do espaço de recreio do Jardim-de-infância de Areosa. Neste estudo procuramos analisar o impacto desta intervenção no comportamento lúdico-motor das crianças. Para a concretização deste objectivo, optamos por um estudo de natureza mista, privilegiando o método quantitativo. Participaram no estudo 18 crianças da sala nº 1 do Jardim-de-infância de Areosa com idades compreendidas entre os 3 e 5 anos de idade. Para a recolha de dados utilizamos uma observação estruturada, uma entrevista sobre suas preferências lúdicas, e por último o registo gráfico das crianças respeitante ao recreio antes e depois da intervenção. Da análise e interpretação dos resultados podemos concluir que o enriquecimento lúdico-motor do espaço de recreio promoveu nas crianças um comportamento activo e socializador. Os resultados reportam que o circuito dos triciclos foi a actividade lúdica mais explorada pela maioria dos meninos, já as meninas privilegiaram o jogo faz-de-conta e os aparelhos fixos. Esta diferença entre os géneros foi de certo modo evidente nas preferências lúdicas apontadas pelas crianças, e nos seus registos gráficos. Os desenhos revelaram que as crianças mudaram a sua percepção espacial, funcional e estética do espaço de recreio após a intervenção. Em síntese, podemos concluir que a intervenção promoveu o jogo simbólico, jogo social, e o jogo de actividade física das crianças.

Palavras-chave: Recreio Escolar; Comportamento Lúdico-Motor; Criança pré-escolar.

ABSTRACT

In the scope of our Professional practice, we elaborated an intervention program which aimed to enrich the recreational space at Areosa preschool. The aim of this study was to assess the impact of this intervention on the children's recreational- motor behaviour. To achieve this goal, we opted for a mixed methodology, focusing on the quantitative method. Eighteen children, whose ages ranged from 3 to 5 years old, from Areosa Preschool's room 1, participated in this study. As sources of data collection we used: structured observation; structured interviews; and a comparative analysis of children's drawings "my recess space: before and after".

Based on our analysis and the interpretation of results, we can conclude that the enrichment of the recreational-motor space promoted the children's active and social behaviour. The results showed that the tricycle circuit was the activity most explored by the boys, while the girls opted for the pretend games and the fixed equipment. The gender differences related to recreational-motor activities were confirmed, to a certain degree, in the preferences indicated in the interviews and also by the children's drawings. The gender differences related to recreational-motor activities were confirmed, to a certain degree, in the preferences indicated in the interviews and also by the children's drawings. The children's drawings revealed that their spatial, functional and aesthetic perception of the recess space changed after the intervention. In summary, we conclude that the intervention promoted the pretend play, social play, and physical activity play of the children.

Keywords: Recess; Motor Behaviour; Preschool Children

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	ii
RESUMO	iii
ABSTRACT	iv
ABREVIATURAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
ÍNDICE DE QUADROS.....	x
CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO	1
Preâmbulo e pertinência do estudo.....	1
Objectivos do estudo.....	3
Estrutura do trabalho	3
CAPÍTULO II - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
A Criança, o Jogo e a Actividade Física	5
O Recreio e a sua importância	8
Síntese de alguns estudos empíricos.....	10
A concepção de um espaço de jogo	12
CAPÍTULO III – METODOLOGIA.....	14
Opções de carácter metodológico	14
Caracterização do contexto escolar	16

Caracterização da amostra	19
Descrição do projecto de intervenção no espaço do recreio escolar	20
Instrumentos e procedimentos da recolha de dados	33
Protocolo de observação e respectivos procedimentos	34
Fases do Estudo	37
Procedimentos estatísticos	38
CAPITULO IV – APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	39
Comportamento lúdico e motor observado no espaço de recreio após a intervenção ..	39
As preferências lúdico-motoras das crianças no recreio após a intervenção	45
Percepção do espaço de recreio pelas crianças antes e após a intervenção	46
CAPITULO V – DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	51
CAPITULO VI – CONCLUSÃO	54
Conclusões do estudo	54
Contributos do estudo para a prática profissional	54
Limitações do estudo	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS	62

ABREVIATURAS

CDC- Center for Disease Control and Prevention

COPEC- Council on Physical Education for Children

ECERS-R- Early Childhood Environment Rating Scale - Revised

NAECS/SDE- National Association of Early Childhood Specialists in State Departments of Education

NAEYC- National Association for the Education of Young Children

NASPE- National Association for Sport and Physical Education

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Área com piso anti-choque.	17
<i>Figura 2.</i> Área em cimento até ao portão principal.	17
<i>Figura 3.</i> Área em cimento da parte de trás.	18
<i>Figura 4.</i> Área em cimento junto ao ginásio.	18
<i>Figura 5.</i> Área em cimento e a casa em madeira.	19
<i>Figura 6.</i> Circuito dos Triciclos.	21
<i>Figura 7.</i> Parque dos Triciclos.	22
<i>Figura 8.</i> Semáforos para automobilistas.	22
<i>Figura 9.</i> Sinal de trânsito.	22
<i>Figura 10.</i> Sinal de trânsito e semáforo para peões.	23
<i>Figura 11.</i> Jogo do Espelho.	23
<i>Figura 12.</i> Jogo do salto em comprimento.	24
<i>Figura 13.</i> Lagarta.	25
<i>Figura 14.</i> Alfabeto.	26
<i>Figura 15.</i> Borboleta.	27
<i>Figura 16.</i> Macaca.	28
<i>Figura 17.</i> Formas Geométricas.	29
<i>Figura 18.</i> Macaquinho Chinês.	30
<i>Figura 19.</i> Labirinto.	31

<i>Figura 20. Jogo da Rabia.</i>	32
<i>Figura 21. Pegadas.</i>	32
<i>Figura 22. Mala Lúdica.</i>	33
<i>Figura 23. Valor percentual registado em cada categoria do comportamento, para amostra total e por género.</i>	40
<i>Figura 24. Valor percentual registado na actividade motora isolada e em grupo, para amostra total e por género.</i>	41
<i>Figura 25. Valor percentual registado em cada categoria de movimento para amostra total e por género.</i>	42
<i>Figura 26. Taxa de ocupação nos jogos e aparelhos do recreio, para amostra total e por género.</i>	44
<i>Figura 27. As preferências lúdico-motoras da amostra total e por género.</i>	45
<i>Figura 28. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menino de 5 anos).</i>	46
<i>Figura 29. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menino de 5 anos).</i>	47
<i>Figura 30. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menina de 4 anos).</i>	47
<i>Figura 31. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menino de 5 anos).</i>	48
<i>Figura 32. Elementos mais representados nos registos gráficos das crianças após a intervenção no recreio.</i>	49

ÍNDICE DE QUADROS

<i>Quadro 1.</i> Caracterização da amostra.	19
<i>Quadro 2.</i> Categorias do movimento.....	36
<i>Quadro 3.</i> Fases do estudo.....	37
<i>Quadro 4.</i> Valores médios e o desvio padrão ($M \pm DP$) obtidos nas diferentes dimensões do comportamento, para amostra total e por género.	39
<i>Quadro 5.</i> Valores médios e o desvio padrão ($M \pm DP$) obtidos na actividade motora isolada e em grupo, para amostra total e por género.	41
<i>Quadro 6.</i> Valores médios e o desvio padrão ($M \pm DP$) obtidos nas diferentes dimensões do movimento, para amostra total e por género.....	42
<i>Quadro 7.</i> Valores médios e o desvio padrão ($M \pm DP$) de permanência em cada jogo/ aparelhos fixos, para amostra total e por género.	43

CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO

Preâmbulo e pertinência do estudo

Segundo as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, o espaço exterior do estabelecimento de educação pré-escolar é um espaço educativo e que deve merecer a mesma atenção do educador que o espaço interior. Para além de ser um contexto onde poderão ocorrer momentos educativos intencionais, é inquestionavelmente um local privilegiado de actividades informais onde as crianças têm a possibilidade de explorar e recriar o espaço e os materiais disponíveis (Ministério da Educação, 1997). Aliás, este espaço, também designado por espaço de jogo ou recreio, deve ser entendido como “uma área destinada à actividade lúdica das crianças, delimitada física ou funcionalmente, em que a actividade motora assume especial relevância” (art. 3 do Decreto-Lei n.º 379/97).

Com base nesta concepção, vários investigadores (Pereira, Neto & Smith, 1997; Condessa 2009; Ramstetter, Murray & Garner, 2010) e reconhecidas entidades internacionais ligadas à educação (NASPE, National Association for Sport and Physical Education, 2006) e saúde pública (CDC, Center for Disease Control and Prevention, 2000) têm vindo a realçar o papel importante que o recreio pode desempenhar no desenvolvimento motor, social, emocional, cognitivo, estético e na saúde das crianças. Numa recente revisão da literatura, Ramstetter, Murray e Garner (2010) reiteram que as actividades não estruturadas e o jogo livre representam de facto um contributo único no desenvolvimento criativo, social e emocional da criança.

No âmbito da educação para saúde, o recreio escolar é também visto como um contexto privilegiado de promoção e encorajamento de um estilo de vida activo, aliás uma oportunidade única da criança contemporânea acumular actividade física ao longo do dia (Marques, Neto, Angulo & Pereira 2001; Stratton & Ridgers, 2003; Mota, Silva, Santos, Ribeiro, Oliveira & Duarte 2005).

Sobre esta problemática, a literatura tem vindo a revelar que as condições físicas e materiais do espaço de recreio podem realmente condicionar o nível de actividade física

(Stratton & Mullan, 2005; Verstraete, Cardon, Clercq & Bourdeaudhui, 2006; Riggers, Stratton, Fairclough & Twisk, 2007; Fairclough, Stratton & Butcher, 2008;), bem como o comportamento lúdico-motor da criança (Pereira, Neto & Smith, 1997; Neto, 2001b). Num estudo realizado por Marques, Neto e Pereira (2001) concluíram mesmo que os recreios vazios, onde as crianças nada têm para fazer, nem como fazer, parecem estar associados ao incremento de comportamentos agressivos.

Alguns autores mais cientes desta realidade (Guedes, 1991; Pereira, Neto & Smith, 1997) alertam-nos para a necessidade de planejar o espaço de recreio escolar tendo em vista a criação de um ambiente de aprendizagem, imaginativo, criativo e favorável à promoção da actividade lúdico-motora. Neto (1997) acrescenta que “a organização destes espaços deve ser pensada de acordo com as características da idade que favorecerão o desenvolvimento da função simbólica, permitindo uma aprendizagem motora reflectida e inteligente” (p.71).

Com base nestes pressupostos, no decorrer da prática profissional emergiu um projecto de intervenção que objectivou o enriquecimento lúdico-motor do espaço de recreio do Jardim-de-infância de Areosa. Numa observação inicial, constatou-se que este espaço escolar era um espaço cinzento, com uma pequena zona de aparelhos fixos (baloço, escorrega e balancé) e com poucos estímulos lúdicos e motores. As principais brincadeiras observadas limitavam-se ao jogo faz-de-conta, à exploração dos aparelhos fixos, à manipulação da terra e de ramos de árvores, e esporadicamente os meninos jogavam futebol. Perante este cenário, surgiu a necessidade de reflectir e intervir pedagogicamente sobre este local educativo de modo a proporcionar às crianças uma maior oferta de experiências e oportunidades lúdico-motoras. A reflexão do Educador sobre o espaço, materiais e sua organização é na nossa opinião uma condição indispensável para evitar espaços estereotipados, padronizados e pouco desafiadores para as crianças (Ministério da Educação, 1997).

Na sequência do enriquecimento lúdico-motor do espaço de recreio implementado levantou-se a seguinte questão: “Qual o impacto da intervenção no comportamento lúdico-motor da criança?”.

Esta questão encaminhou-nos à formulação de outras questões que passamos a mencionar:

- O enriquecimento lúdico motor do espaço de recreio promoveu um comportamento activo e socializador das crianças?
- Quais as actividades lúdica-motoras mais realizadas e preferidas pelas crianças?
- Existem diferenças de género nas actividades lúdica-motoras realizadas e preferidas pelas crianças?
- Quais as percepções das crianças sobre o seu espaço de recreio, antes e após a intervenção?

Objectivos do estudo

Procurando dar resposta às questões formuladas, definiram-se os seguintes objectivos:

- identificar e descrever o comportamento lúdico-motor das crianças, e em função do género;
- conhecer as preferências lúdicas crianças, e em função do género;
- compreender a percepção das crianças relativamente ao espaço de recreio antes e após o enriquecimento lúdico;
- por último, identificar os elementos do recreio mais representados nos registos gráficos das crianças.

Estrutura do trabalho

Com o intuito de facilitar o entendimento do tema do presente estudo, e de encontrar um suporte teórico e prático para a sua interpretação, o relatório foi estruturada da seguinte forma:

No primeiro capítulo encontra-se a delimitação e a pertinência deste estudo, assim como os seus objectivos. No segundo capítulo apresenta-se a revisão da literatura sobre a temática subjacente ao nosso estudo. Depois segue-se o enquadramento metodológico deste estudo, nomeadamente as opções metodológicas adaptadas, a caracterização do

contexto escolar/amostra e a descrição da recolha de dados. Ainda neste capítulo é descrito o projecto de intervenção, os procedimentos estatísticos e um quadro síntese sobre fases do estudo.

No quarto capítulo, são apresentados os resultados do estudo, seguindo-se a sua discussão no capítulo posterior.

No sexto capítulo, sintetizamos as principais conclusões do estudo e ainda tecemos algumas recomendações/limitações sobre todo o processo investigativo desenvolvido no âmbito da prática profissional.

CAPÍTULO II - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Criança, o Jogo e a Actividade Física

A Convenção dos Direitos da Criança refere expressamente no seu artigo 31 o direito que a criança tem ao repouso e aos tempos livres, “o direito de participar em jogos e actividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística”, sendo considerado tão fundamental para a criança como o direito à saúde, à segurança e à educação (UNICEF, 1989).

Segundo Neto (2000) o jogo não é só um direito que a criança tem, mas é também uma necessidade. Na sua perspectiva jogar não deve ser uma imposição mas sim uma descoberta, onde a criança poderá ganhar, de uma forma acrescida, segurança e autonomia. Por isso, torna-se fundamental proporcionar às crianças actividades livres que promovam o jogo simbólico, o jogo social e o jogo de actividade física (Condessa, 2009). Para Chateau (1975), “uma criança que não sabe jogar, será um adulto que não sabe pensar”.

Relativamente ao jogo simbólico, as crianças “adquirem compreensão do ponto de vista de outra pessoa, desenvolvem competências na resolução de problemas sociais e expressam criatividade” (Papalia, Olds, & Feldman, 2001, p.367). Para Piaget (1951, citado em Papalia, Olds & Feldman, 2001), o jogo que envolve pessoas ou situações imaginárias, é entendido como um sinal de desenvolvimento cognitivo. As crianças progridem de um jogo repetitivo simples, para três formas cada vez mais complexas: o jogo de construção (construir uma torre de blocos), depois o jogo faz-de-conta (brincar aos médicos) e jogos formais com regras (jogar à macaca). O jogo faz-de-conta geralmente começa no final dos 2 anos de idade, aumentando durante os 3 e 4 anos seguintes.

Sobre o papel e o valor do jogo no desenvolvimento humano, Neto (2001a) sistematiza algumas conclusões resultantes da investigação científica:

- o jogo promove o desenvolvimento cognitivo em muitos aspectos: descoberta, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais e capacidade de processar informação;
- em sequência, o empenhamento no jogo e os níveis de complexidade envolvidos, alteram e provocam mudanças na complexidade das operações mentais;
- a criança aprende a estruturar a linguagem através do jogo, isto é, brinca com verbalizações e ao fazê-lo, generaliza e adquire novas formas linguísticas;
- a cultura é passada através do jogo. Esquemas lúdicos e formas de jogo passam de geração em geração, adulto para a acriança, e de criança para criança;
- as habilidades motoras são formadas e desenvolvidas através de situações pedagógicas que utilizam o jogo como meio educativo,

De facto, a investigação científica tem vindo a demonstrar que o comportamento de brincar durante os primeiros anos de vida traz inúmeras vantagens para o desenvolvimento humano, desde a estruturação do cérebro e respectivos mecanismos neurais, na capacidade de adaptação física e motora, na estruturação cognitiva da resolução de problemas, nos processos de socialização, e na “construção da imagem de si próprio, capacidade criativa e controlo emocional” (Condessa, 2009, p.20).

Para Guedes (1995), o jogar é vital para as crianças na medida em que lhes proporciona um desenvolvimento harmonioso do seu corpo, da sua inteligência e da sua afectividade. “O JOGAR e o BRINCAR constituem uma das formas mais comuns do comportamento durante a infância” (p.69). A criança ao brincar no seu dia-a-dia envolve-se numa diversidade de movimentos com um grande significado biológico e social. É evidente “possuir um determinado vigor físico, expressa em actividades locomotoras, posturais e de manipulação”(Guedes, 1995, p.69).

Varios autores (Wickstrom, 1983; Eckert, 1993; Gallahue & Ozmun, 1995; Neto, 2001a) salientam que é durante os primeiros seis anos de vida que os movimentos fundamentais de locomoção, estabilidade e manipulação de objectos emergem na criança, formando um repertório motor de base importante para o seu desenvolvimento corporal e para a sua adaptabilidade. Entre os três e os sete anos, assiste-se ao

aparecimento de habilidades motoras fundamentais, como o correr, o saltar, o lançar, o agarrar, o pontapear, o trepar.

Segundo Piaget (1978), entre os dois e os sete anos ocorre o desenvolvimento da inteligência representativa e do mundo dos símbolos, pelo que o desenvolvimento dos skills motores básicos (relacionados com as regras simples) que ocorrer neste período irá ter grande importância sobre o desenvolvimento dessa inteligência e sobre a organização/relação dos objectos, do espaço do tempo e de causalidade.

Assim, torna-se fundamental que nas idades mais pequenas, o adulto tenha um papel facilitador da acção para que a criança tenha acesso a um vasto conjunto de experiências de movimento. Pois, só assim é que as aquisições poderão processar-se de forma contínua, “permitindo mais tarde uma cultura motora fundamental para tarefas mais precisas e que solicitem maior exigência das diversas estruturas ou componentes da motricidade” (Neto, 2001b, p.118).

A National Association for Sport and Physical Education (NASPE, 2002), estabeleceu alguns princípios a ter em conta desde o nascimento até aos 5 anos de idade. No caso específico da faixa etária da idade pré-escolar, dos 3 aos 5 anos, definiu as seguintes recomendações:

- acumular pelo menos 60 minutos diários de actividade física estruturada;
- envolver-se no mínimo 60 minutos diários em actividade física não estruturada não permanecendo numa postura sedentária por mais de 60 minutos, excepto quando estão a dormir;
- desenvolver as habilidades e competências motoras que lhes permitam dominar sucessivamente tarefas motoras mais complexas;
- ter acesso a áreas dentro e fora de casa que cumpram ou excedam os requisitos de segurança para actividades com grandes grupos musculares;
- as pessoas responsáveis pelo bem-estar das crianças devem estar conscientes da importância da actividade física e estimular as habilidades motoras da criança.

O Recreio e a sua importância

O recreio é um dos espaços da vida da criança tão importante como a sala de aula, o lar ou o bairro e, representa uma parte fundamental do dia escolar (Pellegrini, 1995). Hoje em dia o tempo passado no recreio é muito importante para a formação das crianças, visto que as crianças aprendem durante os intervalos coisas diferentes das que aprendem na sala de aula (Blatchford & Sharp, 1994, citado em Neto & Marques, 2004).

De acordo com Jarret (2003), o recreio escolar é a única oportunidade que muitas crianças têm para participarem em interações sociais com outras crianças, sobretudo as crianças que ficam fechadas em casa depois da escola tendo como companheiros a televisão e os jogos de computador.

O recreio, é assim entendido como um espaço/tempo de desenvolvimento da criança pois ao jogar e ao relacionar-se com os outros, a criança reflecte o seu próprio envolvimento que por sua vez irá influenciar as suas vivências diárias no tempo e espaço de recreio (Lopes, 1988).

Importantes organizações dos EUA, como a National Association for Sport and Physical Education (NASPE, 2006), National Association of Early Childhood Specialists in State Departments of Education (NAECS/SDE, 2001), Center for Disease Control and Prevention (CDC, 2000), classificam o recreio como um componente essencial do desenvolvimento físico e social da criança. As crianças necessitam de uma grande variedade de experiências de movimento para que se desenvolvam saudavelmente física, cognitiva e afectivamente, tornando-as capazes de aprender.

O Council on Physical Education for Children (COPEC, 2001), considera que o recreio é a componente essencial de toda a experiência educativa das crianças, onde são fornecidas oportunidades de realização de Actividade Física. Desta forma, o COPEC (2001) alertam e recomendam que:

- o recreio não deve substituir as aulas de Educação Física. O recreio é um tempo de brincadeiras não estruturadas, onde as crianças fazem as suas escolhas, desenvolvem regras para brincar e libertam a energia e o stress. É uma oportunidade para as crianças praticarem ou usarem habilidades desenvolvidas na Educação Física;

- a Educação Física prevê um programa de instrução sequencial com oportunidades para as crianças aprenderem e participarem em Educação Física regular, desenvolvendo habilidades motoras, o uso de habilidades e o conhecimento para melhorar o desempenho;

- a escola deve proporcionar horários que englobem a supervisão diária do recreio, desde o pré-escolar até ao 5º ou 6º ano. O recreio não deve interferir com as aulas. Se possível o recreio não deve ser marcado, no horário, junto de aulas de Educação Física;

- o recreio não deve ser visto como uma recompensa, mas como uma componente de suporte necessária para todas as crianças. Não deve ser negado o recreio como forma de punição, nem para realizar trabalhos;

- devem ser encorajados e tornados possíveis períodos de actividade física, reconhecendo ao mesmo tempo, que o recreio deve promover oportunidades para as crianças fazerem escolhas. Recomenda-se às crianças a participação em pelo menos uma hora e até várias horas em actividade física diariamente. Esta actividade pode ocorrer em períodos de 10 a 15 minutos ou mais em actividade física moderada a vigorosa;

- as escolas devem providenciar instalações, equipamento e supervisão necessários, com intuito de assegurar que o recreio seja uma experiência produtiva, segura e divertida. Os adultos devem regularmente verificar os equipamentos e as instalações, de forma a garantir segurança;

- os professores devem ensinar às crianças habilidades positivas no sentido de promover a auto-responsabilidade durante o recreio;

- os adultos devem intervir directamente quando a segurança física ou emocional da criança está posta em causa. A existência de bullying ou de comportamentos agressivos não devem ser permitidos e todas as regras de segurança devem ser enfatizadas.

Para além dos aspectos já mencionados anteriormente, National Association for the Education of Young Children (NAEYC, 1997) salienta que o recreio apresenta vários de benefícios, a saber:

- no desenvolvimento social através da interacção com os seus pares, onde se adquire competências sociais, como a cooperação, a partilha, a linguagem e resolução de conflitos;

- no desenvolvimento emocional através da redução da ansiedade, vivência de sentimentos e comportamentos de perseverança, responsabilidade e auto-aceitação;

- no desenvolvimento físico através da libertação de energia acumulada, partilha da actividade física e a prática de habilidades motoras, permitindo um aumento da atenção e concentração, e consequentemente, uma melhor aprendizagem;

- no desenvolvimento cognitivo através da manipulação e dos comportamentos exploratórios ocorridos durante o jogo, promovendo a construção e utilização de habilidades linguísticas e de pensamento;

Sobre este assunto, Pereira (2000) ressalta que é no recreio que a criança adquire competências que são fundamentais para o seu desenvolvimento, destacando a capacidade de tomar decisões e de gerir o tempo. Para esta autora, é através da tomada de decisões, que a criança pode escolher as práticas que lhe dá maior prazer, podendo procurar os colegas de jogo, promovendo assim o seu bem-estar e saúde.

Síntese de alguns estudos empíricos

Alguns estudos de intervenção no âmbito do recreio escolar tem vindo a revelar que as condições físicas e materiais do espaço de recreio podem realmente condicionar o nível de actividade física (Stratton & Mullan, 2005; Lopes, 2006; Verstraete et al., 2006; Riggers et al., 2007; Fairclough et al., 2008), bem como o comportamento lúdico-motor da criança (Lopes, 1993; Pellegrini, 1995; Pereira et al., 1997; Neto, 2001b; Wanderlind, Martins, Hansen, Macarini & Vieira, 2006).

Lopes (2006) concluiu que a introdução de materiais e brinquedos como bolas, cordas, arcos, cavalinhos, e exemplares do jogo da macaca marcados no chão provocaram um incremento significativo nos níveis de actividade física, nomeadamente na actividade física vigorosa, em crianças de ambos os sexos e de diferentes grupos etários.

Outros estudos de intervenção utilizando acelerómetros ou pedómetros reportam um incremento significativo do nível de actividade física das crianças em consequência da introdução de materiais e de marcas visuais pintadas no recreio escolar (Stratton & Mullan, 2005; Verstraete et al., 2006; Ridgers et al., 2007; Fairclough et al., 2008). Também, Dowda e seus colegas (2009) ao analisarem a influência do contexto escolar nos níveis de actividade física da criança constataram que as crianças pré-escolares com maiores índices de actividade física moderada e vigorosa frequentavam escolas com as seguintes condições comparativamente a outras: scores mais elevados ao nível da qualidade do contexto (ECERS-R, Early Childhood Environment Rating Scale- Revised), menos aparelhos fixos, mais equipamento portátil, menor uso de equipamento electrónico e um amplo playground. Num estudo nacional com crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico, Mesquita (2010) confirmou que o recreio escolar é de facto um espaço privilegiado de promoção de hábitos de actividade física nas crianças, não devendo ser esquecido pela comunidade escolar.

Relativamente à influência do espaço de recreio no comportamento lúdico-motor, Pellegrini (1995) concluiu que esta influência varia em função do género e do local do recreio. Os rapazes preferem espaços abertos e envolvem-se em jogos mais vigorosos. A mesma autora utilizando o conceito de affordance afirma que “o espaço permite oportunidades diferentes para crianças diferentes” (p.58).

Neto e Marques (2004) com objectivo de identificar os tipos de jogo de actividade física realizados no recreio escolar em função da idade e do género, concluíram que os rapazes praticaram mais futebol e jogos de contacto e agilidade e as meninas envolveram-se mais com jogos de apanhada e tradicionais. Com o mesmo propósito, Wanderlind et al. (2006) concluíram que as meninas brincaram mais com jogos de faz-de-conta e com brinquedos e os meninos privilegiaram as brincadeiras realísticas e brinquedos que reproduzem o mundo técnico.

Também Lopes (1993) concluiu que o género das crianças tem influência nos tipos de jogos praticados. Neste estudo foi evidente que os meninos praticaram mais jogos de competição e de vertigem ao contrário das meninas que praticaram jogos de simulacro, onde predominou a função lúdica.

A concepção de um espaço de jogo

Segundo Neto, Barreiros e Pais (1989), cada parcela de espaço deve ter uma função objectiva e possuir estruturas que estimulem a criança nas diferentes áreas da expressão humana, ou seja, na área motora através do constante desafio às suas possibilidades, na área cognitiva através de um espaço inacabado e modificável, na área social através da estimulação do contacto e do convívio, e finalmente na área estética através de um espaço unificador e significativo. Um outro aspecto a ter em conta é a capacidade de acolhimento das crianças com diferentes idades e em diferentes estádios de desenvolvimento.

Segundo Neto (2001b) o espaço de jogo deve também contemplar os níveis de segurança mínimos. Além disso, as diferentes áreas de jogo deverão definir tipos de actividades, desde a criação de zonas de actividade organizadas e de zonas de actividades livres, a fim de possibilitar o espírito de iniciativa, sentido criador e imaginativo da personalidade infantil. O mesmo autor sugere a criação das seguintes áreas de actividades:

- zonas de espaço livre: permitindo os movimentos globais e utilização de materiais portáteis para os diversos jogos infantis de pequena ou grande organização;

- zonas de aparelhos fixos: caracterizada pela implantação de aparelhos de diversas formas e tamanhos, permitindo o desenvolvimento das habilidades motoras de base (equilíbrio, trepar, suspender, etc.) e a sua combinação motora (coordenações elementares);

- zona “selvagem”: ligada essencialmente à aventura infantil. Área arborizada com certa vegetação e organizada de forma dispersa por diversos contrastes (cabanas, areia, terra, etc.);

- zona de ateliers: como espaço mais objetivo e organizado, estes locais teriam como finalidade o desenvolvimento das capacidades expressivas por conjugação das actividades manipulatórias.

Quanto à escolha dos materiais, o Ministère de Éducation Nationale, CNDP (1985), recomenda que estes devem ser numerosos para permitir a actividade simultânea de um

grande número de crianças e variados para favorecer a riqueza das respostas lúdicas e motoras.

Por sua vez, Flinchum (1981) sugere a introdução de alguns materiais no espaço de jogo, nomeadamente os que estimulam o desenvolvimento da coordenação óculo-manual, tais como bolas e alvos, paredes para arremessos, e os que promovem o desenvolvimento de habilidades de agarrar, como exemplo, pequenas almofadas de areia, bastões entre outros. Para este autor, todo o material distribuído pelo espaço deve oferecer estímulos sensório-motores, ou seja, diferentes tipos de tecelagem, desenhos geométricos, equipamentos de som e outros estímulos motivadores do movimento.

Segundo Neto (2001b), “o prazer do jogo é conquistado pelas condições de acção possíveis no espaço” (p.15).

CAPITULO III – METODOLOGIA

Neste capítulo começamos por apresentar e justificar as opções metodológicas que orientaram o nosso estudo. De seguida caracterizamos o contexto e a amostra do estudo e fazemos uma descrição detalhada do projecto de intervenção no espaço de recreio. Explicitamos ainda as técnicas utilizadas para a recolha de dados e o protocolo de observação utilizado. Finalmente, apresentamos as fases do estudo e os procedimentos estatísticos utilizados neste estudo.

Opções de carácter metodológico

Dada a natureza do problema de investigação e das questões dele decorrentes, optou-se por uma metodologia de natureza mista na qual se privilegiou a vertente quantitativa uma vez que visamos identificar e quantificar o comportamento lúdico-motor das crianças e as suas preferências lúdicas após a intervenção no recreio escolar. Numa segunda fase do estudo, recorreremos a uma metodologia qualitativa de modo a compreender a percepção que a criança tem sobre o espaço de recreio antes e após o enriquecimento lúdico. De uma forma global, a nossa investigação caracteriza-se por um estudo de carácter misto, de cunho descritivo.

Segundo Patton (2002) a investigação de carácter quantitativo requer o uso de medidas e de métodos padronizados convertíveis em números, de tal modo que não permitem a expressão da variedade de perspectivas e experiências das pessoas dado que as opções de resposta são limitadas à partida. Contudo, permite fornecer um panorama geral da situação em estudo, chegando a resultados passíveis de conclusões (Barbosa, 2009). Nesta abordagem os métodos de recolha de dados mais utilizados nesta investigação são os questionários, as entrevistas estruturadas, os testes e as observações estruturadas (Ribeiro, 2006).

Relativamente à metodologia qualitativa, podemos referir que esta permite que o investigador estude um assunto em profundidade e detalhe não sendo passível de generalizações, na medida em que apenas diz respeito ao contexto em estudo (Barbosa,

2009). As técnicas de recolha de dados em investigação qualitativa são diversas, das quais apontamos a entrevista, observação, análise de documentos, trabalho de campo, estudos de caso, entre outros (Ribeiro, 2006).

Krahm, e Putnam (2003, citado por Ribeiro, 2008) explicam que os métodos qualitativos podem ser utilizados sozinhos ou em combinação com métodos quantitativos. Dado que ambos os métodos possuem pontos fortes e fracos, eles constituem alternativas mas não são mutuamente exclusivos (Patton, 2002). Desta forma, a metodologia de carácter misto realça a complementaridade dos métodos quantitativos e qualitativos deixando cair a ideia de dualidade (Creswell, 2003; Tashakkori & Teddlie, 2003, citado por Barbosa, 2009).

Greene, Caracelli e Graham (1989) apresentam cinco razões que fundamentam a importância da metodologia mista na investigação:

- a triangulação, que permite ao investigador analisar a convergência dos resultados obtidos através da utilização de diferentes métodos no mesmo estudo;
- a complementaridade, uma vez que, os resultados obtidos através da aplicação de um dos métodos podem enriquecer, ilustrar e clarificar os resultados obtidos por no outro método;
- a iniciação, a integração dos dados pode conduzir à descoberta de paradoxos ou contradições, levado à criação de novas linhas de pensamento ou à reformulação de novas questões de investigação;
- o desenvolvimento, os resultados obtidos através da aplicação de só um dos métodos podem dar informações pertinentes que condicionam as opções metodológicas relacionadas com o método consequente;
- a expansão, que permite alargar o alcance do estudo, através da utilização de métodos diversificados que dão resposta a questões de natureza diferente.

No nosso estudo, o recurso à abordagem qualitativa foi essencial para enriquecer, ilustrar e clarificar os resultados obtidos pelo método quantitativo e de certo modo analisar a convergência dos resultados obtidos.

Caracterização do contexto escolar

O Jardim-de-infância do Meio localiza-se na freguesia de Areosa, no concelho de Viana do Castelo. Trata-se de um edifício já antigo que sofreu obras de ampliação em 2000.

O seu espaço interior é constituído por dois pisos, o rés-do-chão onde funciona o ginásio que é utilizado para sessões de motricidade e o 1º piso onde existem 3 salas de actividades, a sala dos 3 anos, a sala dos 3/4 anos e a sala dos 5 anos. As crianças deste jardim frequentam o horário normal das 9 às 12 horas, e das 13h30 às 15h30, com um período de recreio de trinta minutos na parte da manhã e 90 minutos na parte de tarde. O recreio é efectuado no exterior mas quando as condições climáticas não o permitem este é realizado no ginásio.

O espaço de recreio, é bastante amplo e é frequentado, ao mesmo tempo, por todas as crianças do jardim. No que respeita à sua estrutura, possui uma área com um piso anti-choque equipada com um escorrega, um baloiço e um balancé, uma grande área em cimento e espaços relvados com árvores e flores. Neste espaço existe também uma casa em madeira que é muita preferida pelas crianças. De uma forma sucinta, podemos referir que o espaço apesar de ser amplo, carece de outros materiais e equipamentos que visem um desenvolvimento integral da criança.

As imagens seguintes mostram as áreas do recreio antes da intervenção.



Figura 1. Área com piso anti-choque.



Figura 2. Área em cimento até ao portão principal.



Figura 3. Área em cimento da parte de trás.



Figura 4. Área em cimento junto ao ginásio.



Figura 5. Área em cimento e a casa em madeira.

Caracterização da amostra

A amostra foi constituída por 18 crianças que pertencem à sala número 1 do Jardim-de-infância do Meio, das quais 6 são do sexo feminino e 12 do sexo masculino. Quanto à idade, este grupo é heterogéneo sendo que 5 crianças têm 5 anos, 11 têm 4 anos e as restantes 2 crianças têm 3 anos. No quadro 1 apresentamos a média de idades da nossa amostra e por género.

Quadro 1. Caracterização da amostra.

	Masculino (N=12)	Feminino (N=6)	Amostra Total (N=18)
Idade	4,2±0,6	4,0±0,7	4,2±0,6

Salientamos, que estas crianças encontram-se numa fase de grande expansão e de uma forma geral é um grupo atento e muito dinâmico revelando normas de comportamento e aquisição de valores. Para além disto, este grupo apresenta uma atitude muito activa e um grande gosto pelo exercício físico.

Descrição do projecto de intervenção no espaço do recreio escolar

Este projecto de intervenção visou o enriquecimento lúdico e motor do espaço de recreio do Jardim-de-infância do Meio, através da pintura de jogos no piso de cimento e a introdução de uma mala lúdica. Para o efeito, foi previamente solicitado a autorização ao Conselho Pedagógico do Agrupamento de Escolas do Atlântico e à Câmara Municipal de Viana do Castelo. Foi também requerido o consentimento informado aos encarregados de educação, explicando todos os procedimentos e o propósito do estudo (anexo A). Depois de todos os contactos estabelecidos pôs-se mãos à obra e pintaram-se os jogos no piso do recreio com o apoio da Câmara Municipal que cedeu as tintas e os pincéis.

Na concepção deste projecto procuramos rentabilizar o material do jardim-de-infância, destacando-se os triciclos que se encontravam arrumados no ginásio.

No planeamento desta intervenção procuramos seleccionar jogos e materiais que fossem adequados, apelativos à faixa etária em causa. Por outro lado, foi nossa intenção introduzir jogos que estimulassem as diferentes habilidades motoras (de locomoção, de manipulação e posturais) e que fomentassem aprendizagens de outras áreas e domínios do saber contempladas nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar.

De seguida, descrevemos os jogos lúdico-motores introduzidos no recreio escolar.

Circuito dos Triciclos

Materiais:

- Marca visual no chão
- Triciclos
- Semáforos para peões e automobilistas
- Sinais de trânsito

Objectivos:

- Andar de triciclos
- Conhecer e aceitar as regras estabelecidas e os sinais de trânsito
- Promover a educação rodoviária

Descrição:



As crianças no circuito andam de triciclo respeitando as rotundas, passadeiras para peões e sinais de trânsito. Ao chegar ao sinal de STOP, devem verificar se algum dos colegas se encontra na paragem à espera para fazer o percurso. Se assim for, deve dar a vez ao colega e realizar os jogos que se encontram dentro do espaço que rodeia o circuito, sendo este o jogo do espelho e o jogo do salto em comprimento. No final do tempo de recreio as crianças deixam os triciclos no parque de estacionamento.

Figura 6. Circuito dos Triciclos.



Figura 7. Parque dos Triciclos.



Figura 8. Semáforos para automobilistas.



Figura 9. Sinal de trânsito.



Figura 10. Sinal de trânsito e semáforo para peões.

Jogo do Espelho

Material:

- Marca visual no chão

Objectivos:

- Estimular a lateralidade e o esquema corporal
- Reconhecer e representar diferentes noções espaciais e topológicas
- Identificar as cores



Descrição:

Duas crianças posicionam-se na marcação dos pés, cada uma de um lado do espelho. A primeira executa determinados movimentos que a segunda tem de copiar, em espelho. Por exemplo: toca com o pé direito no círculo amarelo e depois com a mão no círculo laranja; a outra criança terá que repetir o mesmo movimento sem se enganar.

Figura 11. Jogo do Espelho.

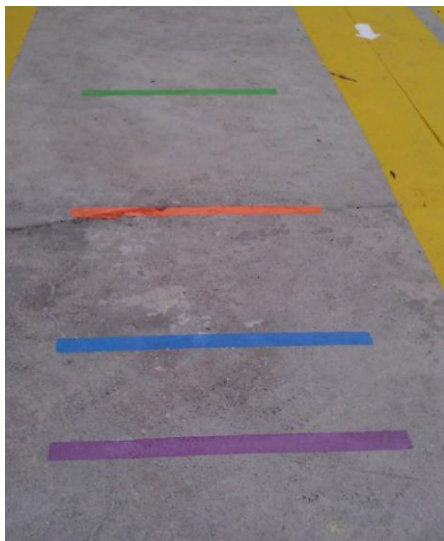
Salto em Comprimento

Material:

- Marca visual no chão

Objectivo:

- Saltar a pés juntos com recepção equilibrada



Descrição:

Uma criança tenta saltar em comprimento o mais longe possível.

Figura 12. Jogo do salto em comprimento.

Lagarta

Material:

- Marca visual no chão

Objectivos:

- Trabalhar a habilidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos

Descrição:

A criança salta de círculo em círculo ao pé-coxinho ou a pés juntos.



Figura 13. Lagarta.

Alfabeto

Material:

- Marca visual no chão
- Saquinhos de areia
- Caixa com as etiquetas do nome

Objectivos:

- Trabalhar a habilidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos
- Trabalhar a habilidade motora lançar com precisão
- Reconhecer e identificar as letras do alfabeto

Descrição:

Cada criança retira da mala lúdica a etiqueta com o seu nome e saquinhos de areia. Depois lança um saquinho de areia, de cada vez, para cada uma das folhas, onde se

encontra as letras do seu nome. No final, as crianças soletram as letras do seu nome, saltando ao pé-coxinho de letra em letra e agarrando os saquinhos de areia.



Figura 14. Alfabeto.

Borboleta

Material:

- Marca visual no chão
- Saquinhos de areia

Objectivos:

- Trabalhar a habilidade motora lançar com precisão
- Conhecer os numerais
- Estabelecer a correspondência entre quantidade e número

Descrição:

As crianças posicionam-se atrás da primeira linha de lançamento (nível mais fácil), com um saquinho de areia. Uma de cada vez atira o saquinho para a borboleta, de forma acertar no círculo que contém o maior número. Depois de todas as crianças lançarem, passam para a linha que se encontra mais atrás e fazem o lançamento.



Figura 15. Borboleta.

Macaca

Materiais:

- Marca visual no chão
- Saquinhos de areia

Objectivos:

- Trabalhar a habilidade de saltar ao pé-coxinho
- Trabalhar a habilidade motora lançar com precisão
- Reconhecer os números

Descrição:

Começa-se por atirar um saquinho de areia para dentro da primeira casa. Se o saquinho tocar no risco ou sair para fora a criança perde a vez e jogará a seguinte. Se o saquinho ficar dentro da casa, a criança terá de cumprir o percurso para a apanhar



saltando ao pé-coxinho de casa em casa, excepto na que tem o saquinho. Chegando às últimas casas tem de saltar rodando no ar e cair sobre as mesmas para reiniciar o percurso inverso até chegar à casa que tem o saquinho e apanhá-la, equilibrando-se apenas num pé. Se a criança conseguir cumprir todo o percurso, volta a lançar o saquinho, desta vez para a casa número dois, de forma a iniciar o percurso. Se falhar, passa a vez à criança seguinte, e na próxima jogada partirá da casa que perdeu.

Figura 16. Macaca.

Formas Geométricas

Materiais:

- Marca visual no chão

Objectivos:

- Trabalhar a interacção/ cooperação entre o grupo através do jogo o “rei/rainha manda”
- Reconhecer e distinguir diferentes formas geométricas

- Identificar as cores

Descrição:

Um dos jogadores – o “rei /rainha”” coloca-se fora da área do jogo. Os restantes jogadores, ficam dentro da área do jogo, ou seja, sobre as formas geométricas.

A função do rei é dar ordens que devem ser variadas. Por exemplo: rei manda saltitar em cima dos triângulos, o rei manda meter um pé no círculo vermelho, o rei manda saltar ao pé-coxinho em cima do rectângulo verde.

Ao dar as ordens, os jogadores devem cumpri-las, caso contrário, passa a ser ele o “rei”.



Figura 17. Formas Geométricas.

Macaquinho Chinês

Material:

- Marca visual no chão

Objectivos:

- Trabalhar a capacidade de reacção motora (inibição motora)

Descrição:

Um dos jogadores, o “macaquinho chinês”, posiciona-se no quadrado, virado de costas para os outros, que estão colocados lado a lado, uma em cada linha colorida. O macaquinho Chinês bate as palmas dizendo: “Um, dois, três, macaquinho Chinês. Mal o macaquinho chinês termina a frase volta-se imediatamente para os outros, tentando ver alguém a mexer-se. Quem for visto a mexer-se volta para trás para a linha de partida. A primeira criança que chegar à última marca colorida será o próximo macaquinho chinês.



Figura 18. Macaquinho Chinês.

Labirinto dos animais

Material:

- Marca visual no chão

Objectivos:

- Andar sobre a linha para a frente e para trás em pés de formiga
- Reconhecer e nomear diferentes cores
- Reconhecer e representar diferentes noções espaciais e topológicas
- Identificar os animais

Descrição:

Cada jogador escolhe um animal, e posiciona-se sobre ele. De seguida, segue a linha em pés de formiga, até chegar à cor correspondente ao animal que escolheu. Depois, faz o percurso inverso em bicos de pés, mas de costas.



Figura 19. Labirinto.

Jogo da Rabia

Material:

- Marca visual no chão
- Bola

Objectivo:

- Estimular as habilidades motoras lançar e agarrar

Descrição:

Os jogadores que se situam nos círculos menores tentam passar a bola entre si, enquanto o jogador que está no centro tenta apanhar a bola. O jogador que está no centro é substituído quando um dos outros jogadores perde a bola ou não recebe a bola correctamente, ou seja, recebe a bola com uma mão ou deixa cair a bola ao chão.



Figura 20. Jogo da Rabia.

Pegadas

Material:

- Marca visual no chão

Objectivos:

- Exercitar diferentes formas de locomoção (pé-coxinho e saltar a pés juntos)
- Trabalhar a capacidade de equilíbrio dinâmico



Descrição:

Individualmente cada jogador salta de pegada em pegada respeitando a sequência: pé-coxinho, a pés juntos e pé-coxinho.

Figura 21. Pegadas.

Para além da pintura dos jogos no piso, foi introduzido no espaço de recreio uma mala lúdica (como se pode ver na figura 22) com materiais para as crianças poderem realizar alguns dos jogos mencionados. A mala contém pequenos sacos de areia para a realização do jogo do alfabeto, da borboleta e da macaca, uma caixinha com etiquetas com os nomes de todas as crianças do jardim-de-infância, para poderem realizar o jogo do alfabeto e por fim uma bola para o jogo da rãbia.



Figura 22. Mala Lúdica.

Antes da exploração livre e da apropriação dos jogos, foram realizadas três sessões de motricidade no recreio com o intuito das crianças familiarizarem-se com os jogos. Para além disso, o circuito dos triciclos proporcionou uma outra sessão, sobre a temática da prevenção rodoviária, onde contamos com a presença de um Agente da Autoridade. Estas sessões encontram-se em anexo B.

Instrumentos e procedimentos da recolha de dados

Para a recolha dos dados utilizamos uma observação estruturada que visou identificar e quantificar os comportamentos das crianças, cujo protocolo será posteriormente descrito; uma entrevista estruturada com uma única questão fechada “Qual é o teu jogo preferido no recreio?”; e por último, recorreremos ao registo gráfico das

crianças para compreender a sua percepção acerca do recreio antes e depois da intervenção. Em relação a este último, importa referir que o “antes” foi pedido anteriormente à realização das pinturas no piso.

Protocolo de observação e respectivos procedimentos

No presente estudo optamos pelo protocolo de observação já utilizado em outros estudos (Neto, 1985; Silva & Brito, 1994; Pimenta, 2000).

Numa fase preliminar à observação, as categorias comportamentais definidas nesse protocolo foram adaptadas por nós após um levantamento geral dos comportamentos mais observáveis no espaço de recreio. Nesta fase foi ainda testado o melhor posicionamento nas filmagens de forma a minimizar a influência deste procedimento no comportamento das crianças.

Utilizou-se o procedimento de análise focal, em que cada criança foi filmada durante dois períodos de 5 minutos do recreio forma contínua. Estes períodos de filmagem ocorreram de forma aleatória contudo tivemos a preocupação que estes não fossem consecutivos.

Posteriormente, foi efectuada a descodificação do comportamento das crianças, com o auxílio de um conjunto de categorias previamente definidas e que tiveram por base os comportamentos mais observados na fase preliminar e as categorias comportamentais consideradas nos estudos referidos anteriormente. Nesta última fase, efectuou-se o preenchimento da ficha de registo de observação (anexo C), tendo-se usado o segundo como unidade de medida de observação.

Nesta linha, definiram-se as dimensões do comportamento e do movimento. Para a observação da dimensão do comportamento adoptaram-se as seguintes categorias:

Actividade Motora- desempenhos motores manifestados pelas crianças de forma moderada ou intensiva envolvendo uma actividade simbólica ou de jogo de regras. Exemplos: joga futebol, andar de triciclo, jogar à macaca, etc.

Isolada - a criança encontra-se sozinha a explorar um jogo ou aparelho;

Em grupo - a criança explora um jogo ou aparelho simultaneamente com outras crianças;

Transição - deslocamentos para retomar um lugar numa formação ou de um jogo/aparelho para outro. Exemplo: desloca-se do circuito dos triciclos para a borboleta;

Ajuda - a criança ajuda outra criança na realização de um movimento. Exemplo: empurra o baloiço.

Espera - período durante o qual a criança aguarda a sua vez para utilizar um jogo ou aparelho. Exemplo: aguarda por um triciclo;

Contemplação - período em que a criança, parada, contempla os colegas, o movimento do espaço de recreio ou se encontra a decidir o que vai fazer de imediato. Exemplo: contempla os colegas a explorar um jogo

Interacção Verbal - período durante o qual a criança entra em comunicação verbal com uma ou mais crianças. Exemplo: Num jogo ou aparelho fala com outra criança.

Quanto à observação da dimensão do movimento, estabeleceram-se as seguintes categorias:

Movimentos locomotores - consideram-se aqueles que implicam mudanças de posição e localização do corpo.

Movimentos posturais - consideram-se aqueles que implicam uma alteração postural da criança sem necessidade de deslocamento espacial;

Movimentos manipulativos - consideram-se aqueles que implicam a manipulação ou controlo de objectos.

Como se pretende uma descrição dos padrões motores, as categorias de movimento definidas comportaram, ainda, as subcategorias que se seguem:

Quadro 2. Categorias do movimento.

Movimentos locomotores	Movimentos posturais	Movimentos manipulativos
Subcategorias	Subcategorias	Subcategorias
Correr	Encostar-se	Agarrar
Parar	De pé	Tocar
Andar	Baixar-se	Arrastar
Pedalar	Balancear-se	Atirar
Rodar	Baloçar	Levantar
Saltar	Inclinar-se	Empurrar
Rolar	Sentar-se	Suspender
Deslizar	Levantar-se	Puxar
Escorregar	Cair	Trepar
Chocar	Equilibrar-se	Sustentar
Subir	Desequilibrar-se	Prender
Descer		Pontapear

Fases do estudo

Este estudo decorreu entre o mês de Março de 2011 e Junho de 2011. No quadro que se segue sistematizamos as diversas fases do estudo e respectivos procedimentos.

Quadro 3. Fases do estudo.

Datas	Fases do Estudo
Março de 2011	Revisão da Literatura; Seleccção dos jogos a introduzir no recreio
Abril de 2011 a Maio de 2011	Pedidos de autorização à coordenadora do Jardim de Infância do Meio e à Câmara Municipal de Viana do Castelo; Registo gráfico das crianças do recreio antes da introdução das marcas visuais dos Jogos; Pintura dos Jogos no Recreio; Introdução da Mala Lúdica no recreio; Pedido de autorização aos Encarregados de Educação; Actualização da Revisão da Literatura; Familiarização dos jogos no recreio nas sessões de motricidade; Filmagem das crianças em actividade livre no recreio; Registo gráfico das crianças do recreio depois da introdução das marcas visuais dos Jogos;
Junho de 2011	Visualização das filmagens e preenchimento da ficha de observação; Realização da entrevista às crianças; Organização e Tratamento dos Dados; Redacção do trabalho escrito correspondente ao trabalho realizado; Revisão final do trabalho;

Procedimentos estatísticos

Para o tratamento dos dados estatístico utilizou-se o programa estatístico SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versão 18.0. Os resultados encontrados foram descritos através de indicadores de tendência central e dispersão (média e desvio-padrão); e através de frequências e percentagens.

CAPITULO IV – APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Por forma a manter uma certa coerência e unidade de apresentação dos resultados descrevemos, numa primeira fase, os dados referentes ao comportamento motor e lúdico observado no contexto de recreio após a intervenção. Numa segunda fase, identificamos as preferências das crianças relativamente aos jogos inseridos no recreio. Por último, apresentamos uma análise e interpretação dos registos gráficos das crianças relativos à percepção do espaço de recreio antes e após a intervenção.

Comportamento lúdico e motor observado no espaço de recreio após a intervenção

No quadro 4 são apresentados os resultados descritivos relativamente às dimensões do comportamento observadas no espaço de recreio. Na figura 23 ilustramos os mesmos resultados mas em termos percentuais.

Quadro 4. Valores médios e o desvio padrão ($M \pm DP$) obtidos nas diferentes dimensões do comportamento, para amostra total e por género.

Movimento	Total (N=18)	Masculino (N=12)	Feminino (N=6)
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$
Actividade Motora	400,9 \pm 80,3	409,0 \pm 84,5	384,7 \pm 75,7
Transição	46,9 \pm 47,3	37,5 \pm 43,1	65,2 \pm 54,0
Ajuda	2,1 \pm 7,6	3,2 \pm 9,2	0,0 \pm 0,0
Espera	37,8 \pm 47,8	41,0 \pm 54,1	31,3 \pm 35,5
Contemplação	9,9 \pm 13,4	9,0 \pm 14,6	11,8 \pm 11,7
Interacção Verbal	102,4 \pm 54,6	100,1 \pm 55,7	107,0 \pm 57,2

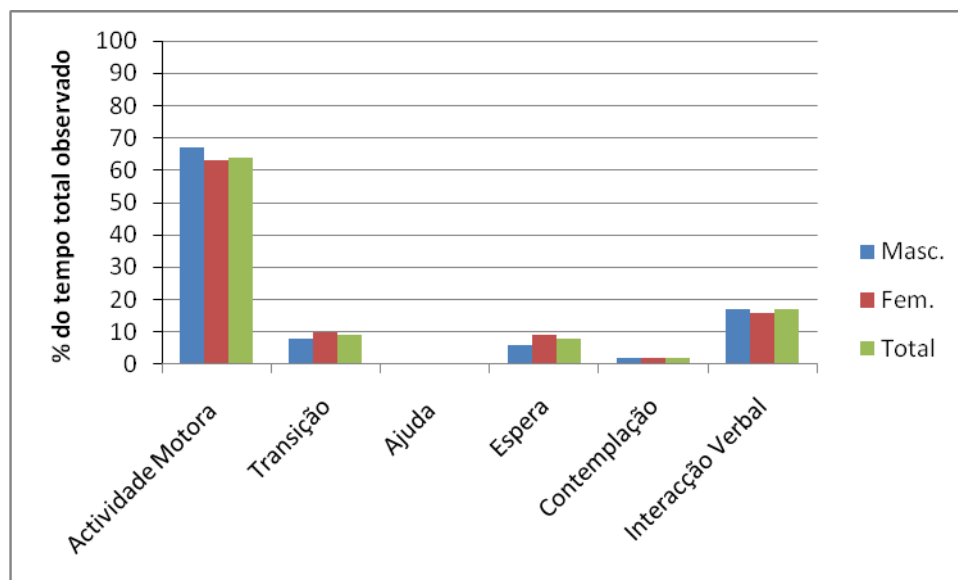


Figura 23. Valor percentual registado em cada categoria do comportamento, para amostra total e por género.

Pela leitura dos resultados acima descritos, podemos referir que as crianças da nossa amostra permaneceram em actividade motora cerca de 66,8% (400,9 seg.) do tempo total observado. Esta evidência reforça que o espaço de recreio é de facto um local privilegiado para a promoção da actividade física e motora das crianças.

No restante tempo observado, as crianças demonstraram comportamentos de interacção verbal (17%), transição (7,8%), espera (6,3%), contemplação (1,7%) e de ajuda (0,4%). Relativamente ao tempo de espera, é de referir que este resultou do período durante o qual as crianças aguardavam a sua vez para jogar, o que aconteceu maioritariamente no circuito dos triciclos e no jogo da rabia.

Quadro 5. Valores médios e o desvio padrão ($M \pm DP$) obtidos na actividade motora isolada e em grupo, para amostra total e por género.

Categoria do Comportamento	Masculino (N=12)	Feminino (N=6)	Total (N=18)
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$
Actividade motora Isolada	36,6 \pm 80,8	13,5 \pm 27,8	28,9 \pm 67,6
Actividade motora em grupo	372,4 \pm 91,0	371,2 \pm 65,4	372,0 \pm 81,3

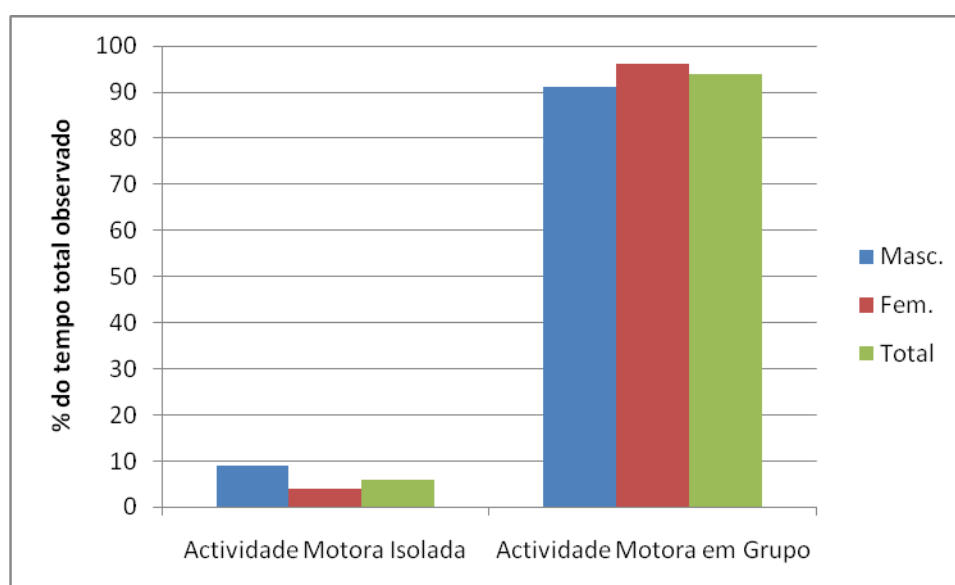


Figura 24. Valor percentual registado na actividade motora isolada e em grupo, para amostra total e por género.

No que diz respeito à actividade motora, os resultados do quadro 5 e da figura 24, revelam que as crianças de ambos os géneros estiverem no recreio maioritariamente em grupo (94%), e apenas 6% permaneceu em actividade motora isolada. Estes resultados sugerem que o recreio escolar é um espaço de socialização.

No quadro 6 e na figura 25 apresentamos os resultados descritivos relativamente às diferentes categorias de movimento, por outras palavras, o tempo médio registado em movimentos manipulativos, posturais e locomotores.

Quadro 6. Valores médios e o desvio padrão (M±DP) obtidos nas diferentes dimensões do movimento, para amostra total e por género.

Categoria de Movimento	Total (N=18) M±DP	Masculino (N=12) M±DP	Feminino (N=6) M±DP
Movimentos Locomotores	413,4±117,7	408,2±124,6	423,8±113,1
Movimentos Posturais	104,3±92,3	102,7±103,1	107,7±74,7
Movimentos Manipulativos	82,3±64,6	89,2±68,9	68,5±58,4

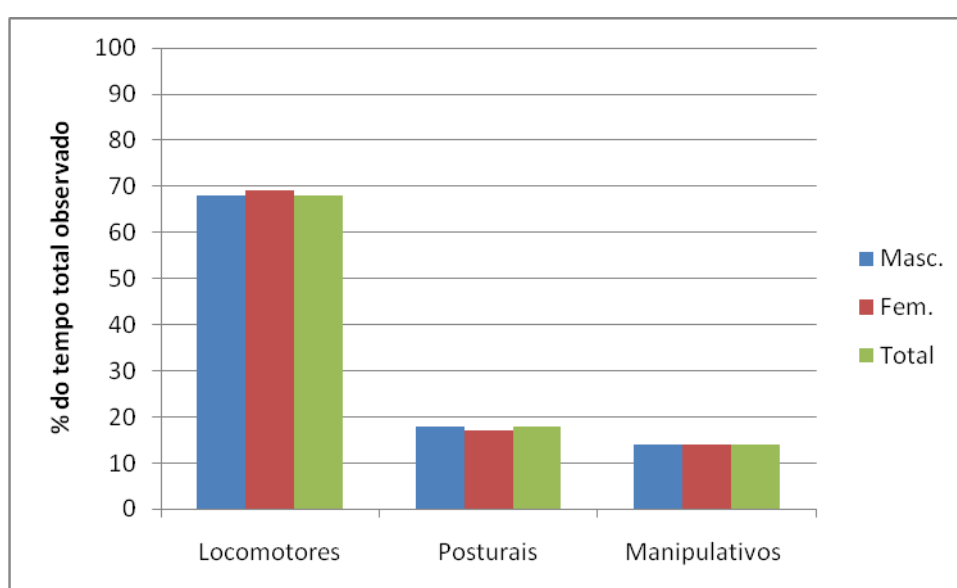


Figura 25. Valor percentual registado em cada categoria de movimento para amostra total e por género.

Os resultados do quadro 6 e da figura 25, revelam que as crianças da nossa amostra registaram um maior envolvimento com actividades de locomoção (68%, 413,4 seg.) comparativamente às actividades posturais (18%, 104,3 seg.) e de manipulação (14%, 82,3 seg.). O elevado valor percentual atingido nas habilidades de locomoção foi sobretudo devido ao entusiasmo das crianças em andar de triciclo na pista marcada no chão. Estes resultados sugerem que os jogos introduzidos no recreio estimularam sobretudo as habilidades de locomoção. Mais uma vez, a diferença entre os géneros não foi notória em nenhuma categoria de movimento.

No quadro 7 e na figura 26 são apresentados os resultados referentes ao tempo médio de ocupação em cada jogo/aparelhos fixos no espaço de recreio.

Quadro 7. Valores médios e o desvio padrão (M±DP) de permanência em cada jogo/ aparelhos fixos, para amostra total e por género.

Jogos/Aparelhos	Total (N=18)	Masculino (N=12)	Feminino (N=6)
	M±DP	M±DP	M±DP
Futebol	56,67±115,4	85,0±134,0	0,0±0,0
Triciclos	148,2±143,4	168,2±149,4	108,2±134,1
Macaquinho Chinês	33,3±97,0	50,0±116,8	0,0±0,0
Rabia	46,2±69,1	49,5±99,2	40,2±98,4
Formas Geométricas	18,0±52,8	0,0±0,0	54,0±84,6
Labirinto	0,33±1,4	0,0±0,0	1,0±2,4
Pegadas	12,5±26,9	6,7±23,1	24,2±32,4
Borboleta	14,9±44,7	22,4±53,9	0,0±0,0
Macaca	13,3±46,2	20,0±56,1	0,0±0,0
Lagarta	2,2±8,7	3,0±10,7	0,5±1,2
Alfabeto	7,1±30,2	10,7±36,9	0,0±0,0
Aparelhos Fixos	78,1±90,3	56,2±84,7	122,0±92,0
Jogo faz-de-conta	124,4±132,3	88,5±123,3	196,3±129,5

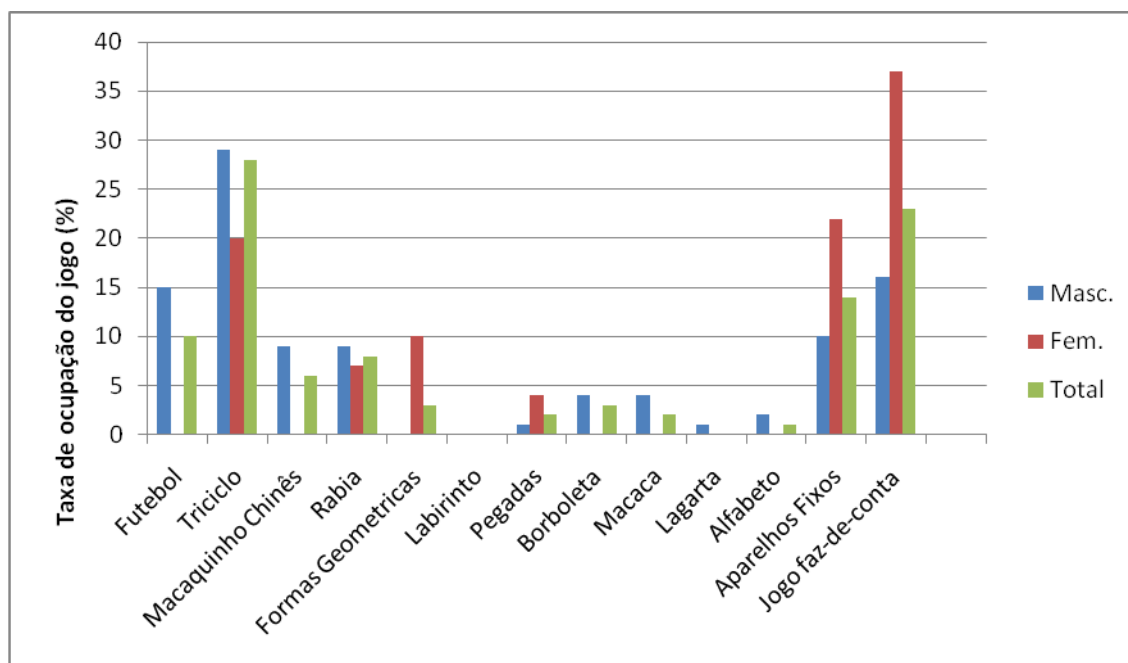


Figura 26. Taxa de ocupação nos jogos e aparelhos do recreio, para amostra total e por género.

Analisando os resultados da amostra total, verificamos que o circuito dos triciclos foi actividade lúdica-motora com maior taxa de ocupação (28%, 148,2 seg.), seguindo-se o jogo faz-de-conta (23%, 124,4 seg.), os aparelhos fixos (14%, 78,1 seg.), o jogo de futebol, o jogo do macaquinho ao chinês (2%, 33,3 seg.) e o jogo da rabia (8%, 46,2 seg.). Os jogos menos explorados foram o labirinto (0,5%, 0,33 seg.), o alfabeto (1%, 7,1 seg.), a macaca (2%, 13,3 seg.), e a borboleta (3%, 14,9 seg.).

No jogo faz-de-conta observamos brincadeiras na terra, na casinha do recreio, e ainda no cenário criado à volta do circuito de triciclos, como a manipulação dos semáforos e da bomba de gasolina. Importa referir, que este foi particularmente explorado pelos meninos. Comparando os resultados obtidos por ambos os géneros, observamos que as meninas privilegiaram o jogo faz-de-conta (37%, 196,3 seg.) e os aparelhos fixos (tendo sido o baloiço o mais utilizado), já os meninos interessaram-se mais pelo circuito dos triciclos (29%, 168,2 seg.), pelo jogo simbólico à volta deste circuito (16%, 88,5 seg.) e pelo jogo de futebol (15%, 85,0 seg.).

No período observado, não registamos qualquer exploração do jogo das formas geométricas e do labirinto por parte dos meninos, nem do jogo de futebol por parte das meninas.

As preferências lúdico-motoras das crianças no recreio após a intervenção

Na figura 27 ilustramos as preferências lúdico-motoras referidas pelas crianças após a intervenção no recreio.

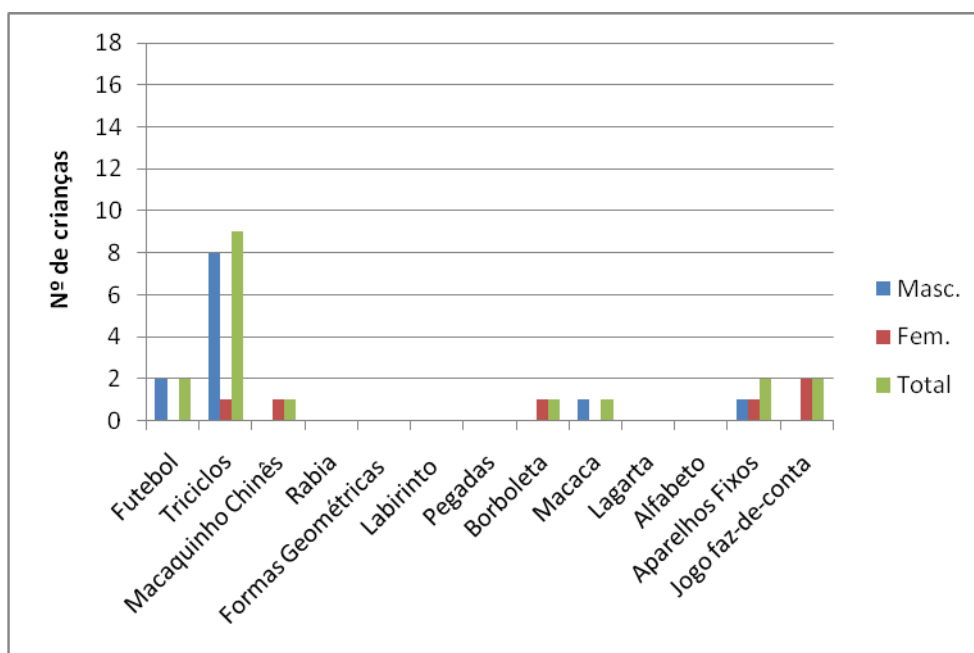


Figura 27. As preferências lúdico-motoras da amostra total e por género.

Observando a figura 27, verificamos que nove crianças (50%) da amostra total mencionaram os triciclos como sendo actividade mais preferida do espaço de recreio. O jogo da rabia, das formas geométricas, do labirinto, das pegadas, da lagarta e do alfabeto nunca foram referidos pelas crianças. A actividade predilecta indicada pela maioria dos meninos foi sem dúvida o circuito dos triciclos, que de certo modo era expectável atendendo ao que observamos no espaço de recreio. Das 6 meninas da turma, duas mencionaram o jogo faz-de-conta, uma o macaquinho chinês, uma os triciclos, uma a borboleta, e uma os aparelhos fixos. No que diz respeito ao jogo faz-de-conta, importa salientar que as meninas referiram o brincar na casinha com as amigas.

Percepção do espaço de recreio pelas crianças antes e após a intervenção

Com base nos registos gráficos das crianças procuramos conhecer a percepção que a criança tem sobre o seu espaço de recreio antes e após o enriquecimento lúdico deste contexto. Dada a extensão da informação, optamos por analisar e interpretar apenas alguns desses desenhos, remetendo os restantes para o anexo D. Contudo, efectuamos uma análise de todos os registos gráficos visando identificar e quantificar as características mais presentes nos desenhos das crianças após a intervenção.



Figura 28. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menino de 5 anos).

Esta criança (figura28), desenha o “antes” do seu recreio apenas com os baloiços e os passeios, onde predomina a cor cinzenta. Após a intervenção, a criança desenha alguns elementos inovadores do espaço de recreio, a destacar o jogo da borboleta, da macaca, do alfabeto, da lagarta e o circuito dos triciclos. Outro aspecto a realçar diz respeito à representação colorida do recreio.



Figura 29. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menino de 5 anos).

A criança (figura 29) representa o “antes” do seu recreio com os aparelhos fixos (baloiço, escorrega e balancé) onde é visível, alguma cor, no entanto, desenha o piso do recreio utilizando a cor cinzenta. Já na representação do recreio "actual", a criança desenha os seguintes elementos: a macaca, o labirinto, o macaquinho chinês, a borboleta, o alfabeto e o circuito dos triciclos. É de destacar que na macaca, na borboleta e no alfabeto, a criança representa o código escrito e numérico. No circuito dos triciclos são também pormenorizados os elementos como a bomba de gasolina e os sinais luminosos.



Figura 30. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menina de 4 anos).

Neste desenho (figura 30), é evidente a predominância da cor cinzenta para representar o piso do recreio onde se junta os baloiços e o balancé (antes). Depois da intervenção, a criança representa o seu recreio com os desenhos da lagarta, o circuito dos triciclos, o jogo da macaca e do alfabeto.



Figura 31. Representação do recreio antes e após o enriquecimento lúdico (menino de 5 anos).

Na representação do recreio “antes”, a criança (figura 31) apenas desenha os baloiços e o piso pintando este último de cinzento. No recreio de “agora” é representado o jogo da borboleta e o circuito dos triciclos. Relativamente a esta zona do recreio, a criança pormenoriza vários elementos como a bomba de gasolina, os semáforos para os peões e para os automobilistas, as passadeiras e o Stop.

De uma forma global através dos desenhos destas crianças, podemos referir que a percepção espacial, funcional e estética do espaço de recreio alterou-se após a intervenção. Fazendo uma comparação do “antes” com o “depois” é notável a mudança das cores, em todos os desenhos. Onde o “antes” é representado por tons mais escuros, sendo a cor cinza a mais predominante, ao contrário do “depois” que é representado com uma variedade de cores. Antes da intervenção, os aparelhos fixos são os únicos elementos representados pelas crianças, o que expressa de certo modo a pouca diversidade de estímulos lúdico e motores que existiam no espaço de recreio antes da intervenção.

No que respeita ao jogos representados no “depois”, salienta-se o circuito dos triciclos como sendo o local mais marcante para as crianças. Neste local juntam-se outros elementos (figuras 29 e 31) como a bomba de gasolina, os semáforos para os peões e para os automobilistas, as passeadeiras e o Stop. Estas representações sugerem que o contexto lúdico por nós concebido para o recreio escolar fomentou aprendizagens na Área de Formação Pessoal e Social e na Área do Conhecimento do Mundo, referidas nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar. Além destas áreas junta-se a Área de Expressão e Comunicação, das quais se destacam o Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita e o Domínio da Matemática, como se pode observar nas representações do alfabeto, da macaca e da borboleta nas figuras 28, 29 e 30. Nos desenhos das crianças nota-se que estas utilizaram os números bem como a escrita para registarem o que aprenderam (código numérico e escrito), ao mesmo tempo apercebem-se da funcionalidade do código icónico, como por exemplo: a bomba de gasolina, onde foi visível o jogo simbólico.

Por último, na figura 32 ilustramos os resultados obtidos da análise de todos os registos gráficos visando identificar e quantificar as características mais presentes nos desenhos das crianças após a intervenção.

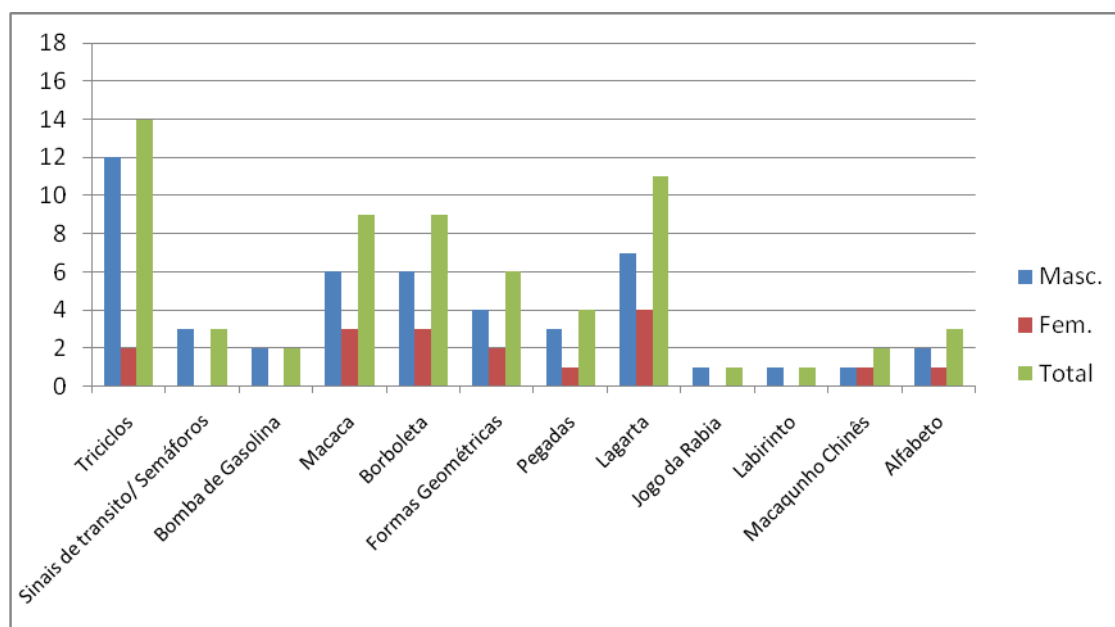


Figura 32. Elementos mais representados nos registos gráficos das crianças após a intervenção no recreio.

Pela interpretação da figura 32, verificamos que os elementos mais representados pelas crianças foram o circuito dos triciclos (14 crianças), a lagarta (11 crianças), a macaca (9 crianças) e a borboleta (9 crianças). Os elementos menos representados foram o jogo da rã (1 criança) e o labirinto (1 criança). Numa análise mais atenta, verificamos que todos os meninos da sala, ou seja, 12 meninos desenharam o circuito dos triciclos e alguns deles até pormenorizaram os sinais de trânsito e a bomba de gasolina. Já as meninas desenharam predominantemente jogos femininos, como a macaca, a lagarta e a borboleta. Estes resultados alertam-nos para a presença de estereótipos de género quanto à percepção que as crianças têm sobre actividades lúdicas inseridas no recreio. Esta percepção pode ter conduzido a um empenhamento preferencial em jogos mais compatíveis com o seu género.

CAPITULO V – DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O objectivo principal do nosso estudo foi analisar o impacto da intervenção no comportamento lúdico-motor das crianças após uma intervenção no espaço de recreio. Da análise geral dos dados, ressalta que as crianças se envolveram predominantemente em actividades motoras (67%, 400,9 seg.). Este facto leva-nos a concluir que o enriquecimento lúdico-motor do espaço de recreio fomentou um comportamento activo das crianças. Sobre este assunto, vários estudos de intervenção com um *design* quasi-experimental e utilizando acelerómetros ou pedómetros reportam um incremento significativo do nível de actividade física das crianças em consequência da introdução de materiais e de marcas visuais pintadas no recreio escolar (Stratton & Mullan, 2005; Verstraete et al., 2006; Lopes, 2006; Ridgers et al., 2007; Fairclough et al., 2008). Também, Dowda e seus colegas (2009) ao analisarem a influência do contexto escolar nos níveis de actividade física da criança concluíram que as crianças pré-escolares com maiores índices de actividade física moderada e vigorosa frequentavam contextos escolares com as seguintes características comparativamente a outros: scores mais elevados ao nível da qualidade do contexto (ECERS_R), menos aparelhos fixos, mais equipamento portátil, menor uso de equipamento electrónico e um amplo playground. Num estudo nacional com crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico, Mesquita (2010) confirmou que o recreio escolar é de facto um espaço privilegiado de promoção de hábitos de actividade física nas crianças, não devendo ser esquecido pela comunidade escolar.

Outra evidência confirmada do nosso estudo diz respeito à interacção social observada no espaço de recreio (94 %, 372 seg.), resultante da actividade lúdica que as crianças realizaram com os seus pares. Segundo Gomes, Queirós e Santana (1995), o recreio é um local de socialização, e um espaço/tempo onde as crianças podem realmente escolher os amigos e as actividades a realizar sem a influência do adulto. As interacções sociais constituem também diferentes ocasiões de comunicação onde a criança aprende a respeitar e a valorizar as características individuais de cada criança.

Aliás, é através das interacções sociais com os seus pares e em grupo que a criança vai construindo o seu próprio desenvolvimento e aprendizagem (Ministério da Educação, 1997).

Relativamente à categoria de movimentos verificamos que as crianças realizaram predominantemente actividades de locomoção (68%, 413,4 seg.) comparativamente às actividades posturais (18%, 104,3 seg.) e de manipulação (14%, 82,3 seg.). Estes dados devem-se sobretudo ao envolvimento das crianças no circuito dos triciclos, o que coloca em evidência que as condições físicas e materiais do espaço de recreio podem realmente alterar e condicionar a dinâmica motora das crianças. O facto, dos triciclos estarem enquadrados num cenário de fantasia foi sem dúvida determinante para o maior envolvimento nesta actividade. Esta particularidade reforça que não basta colocar materiais no espaço de recreio, estes deverão ser adequados, apelativos à faixa etária em causa, e favoráveis à estimulação de todas as habilidades motoras. Reflectindo sobre a nossa intervenção, reconhecemos que o recreio deveria ter mais estímulos que proporcionassem o desenvolvimento e aprendizagem das habilidades manipulativas.

No que diz respeito aos jogos realizados pelas crianças, os resultados demonstram mais uma vez que o circuito dos triciclos foi a actividade lúdica mais observada no recreio (28%, 148,2 seg.), seguindo-se o jogo faz-de-conta (23%, 124,4 seg.). Este último tipo de jogo era de certa forma esperado, na medida em que as crianças se encontram no período pré-operatório onde o carácter lúdico do pensamento simbólico é particularmente característico. Para Piaget (1951, citado em Papalia, Olds, & Feldman, 2001), este jogo de faz-de-conta define-se por um jogo que envolve situações imaginárias ou pessoas, e que enriquece a identidade da criança. Vygotsky (1988), acrescenta ainda que a criança ao reproduzir o comportamento social do adulto nos seus jogos, está a combinar situações reais com elementos da sua acção de fantasia. Esta fantasia surge da necessidade da criança reproduzir o quotidiano da vida do adulto, da qual ela ainda não pode participar activamente. No nosso estudo, verificamos que as crianças normalmente recriavam situações da vida quotidiana, desempenhando vários papéis, como por exemplo o polícia e o funcionário do posto de abastecimento no circuito dos triciclos.

Relativamente ao envolvimento lúdico das crianças em função do género, os resultados expressam que as meninas privilegiaram o jogo faz-de-conta e os aparelhos fixos, e os meninos interessaram-se mais pelo circuito de triciclos, e pelo jogo de futebol. Estes dados vão ao encontro dos resultados do estudo de Lopes (1993), no qual verificou que o género das crianças tem influência nos tipos de jogos praticados. Neste estudo foi evidente que os meninos praticaram mais jogos de competição e de vertigem ao contrário das meninas que praticaram jogos de simulacro, onde predominou a função lúdica. Também Neto e Marques (2004), tendo como objectivo identificar os tipos de jogo de actividade física realizados no recreio escolar em função da idade e do género, observaram que os rapazes praticaram mais futebol, jogos de contacto e de agilidade e as meninas praticaram mais jogos de apanhada e jogos tradicionais. Com o mesmo propósito, Wanderlind et al. (2006) concluíram que as meninas brincaram mais em jogos de faz-de-conta e com brinquedos, por outro lado os meninos preferiram brincadeiras realísticas e com brinquedos que reproduzem o mundo técnico.

Da triangulação da informação recolhida (observação, entrevista, registo) podemos salientar que o jogo que causou maior impacto foi sem dúvida o circuito dos triciclos. A diferença entre os géneros nas actividades lúdicas realizadas foi de certo modo confirmada nas preferências apontadas pelas crianças, e nos seus registos gráficos relativos à percepção do espaço de recreio. O circuito dos triciclos foi actividade preferida e representada pela maioria dos meninos, já as marcas visuais como o jogo da macaca, da lagarta, e da borboleta foram os elementos mais representados pelas meninas. No entanto, o jogo faz-de-conta foi o mais mencionado.

Por último, importa realçar que os registos gráficos sugerem que o projecto de intervenção levado a cabo promoveu também aprendizagens e conhecimentos em outras áreas e domínios do saber, nomeadamente na Área de Formação Pessoal e Social, na Área do Conhecimento do Mundo, no Domínio da Linguagem Oral, na Abordagem à Escrita e no Domínio da Matemática.

CAPITULO VI – CONCLUSÃO

Conclusões do estudo

Através dos resultados obtidos no presente estudo podemos sintetizar as seguintes conclusões:

- o enriquecimento lúdico-motor do espaço de recreio promoveu nas crianças um comportamento activo e socializador;
- a intervenção contemplou a estimulação das habilidades de locomoção, posturais e manipulativas, contudo as crianças envolveram-se predominantemente em actividades de locomoção;
- o circuito dos triciclos foi a actividade lúdica-motora mais realizada e preferida pelas crianças, seguindo-se depois o jogo faz-de-conta;
- as meninas privilegiaram o jogo faz-de-conta e os aparelhos fixos, e os meninos interessaram-se mais pelo circuito de triciclos e pelo jogo de futebol;
- através dos registos gráficos verificamos uma mudança da percepção espacial, funcional e estética do espaço de recreio após a intervenção;
- o elemento mais representado pelas crianças foi o circuito dos triciclos, o que revela de certo modo o impacto lúdico que este teve junto das crianças.

Contributos do estudo para a prática profissional

No que diz respeito aos contributos do estudo para a prática profissional, consideramos que este trabalho teve uma grande importância para as crianças, uma vez que beneficiaram de estímulos significativos para o seu desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Na nossa prática profissional, verificamos que no espaço de recreio é possível desenvolver actividades estruturadas e informais. Como tal, parece-nos indiscutível que a organização dos equipamentos e materiais do espaço de recreio sejam cuidadosamente pensados, já que o modo como esses equipamentos e materiais são dispostos

condicionam em grande medida o que as crianças podem fazer e aprender (Ministério da Educação, 1997).

Do projecto de intervenção no espaço de recreio implementado na nossa prática profissional podemos traçar algumas sugestões pedagógicas:

- introduzir materiais e jogos lúdico-motores adequados e apelativos à faixa etária em causa;
- introduzir mais jogos que estimulem as habilidades de manipulação, como cestos e bolas;
- introduzir jogos que fomentem o jogo simbólico;
- procurar envolver toda a comunidade educativa nas pinturas dos jogos, desde os educadores, as crianças e os encarregados de educação;
- responsabilizar as crianças pela mala lúdica existente no recreio, assumindo assim atitudes de autonomia e de responsabilidade;
- potenciar outras áreas do saber no espaço de recreio, como por exemplo, a introdução de jogos transversais e a criação de locais que proporcionem o interesse pela conservação da natureza, desde a criação de jardins, hortas pedagógicas, o plantar e tratar das plantas, etc.

Como vimos, há uma série de razões para que todos os profissionais de educação invistam nos recreios, de modo a torná-los mais educativos, estimulantes, e adequados às necessidades da criança.

Assim, cabe-nos a nós educadores fazer toda a diferença em prol das nossas crianças, uma vez que temos um papel tão activo e importante na vida delas.

Limitações do estudo

Atendendo à limitação temporal para a realização deste relatório, não foi possível realizar um estudo com um design quase experimental de modo a comparar o comportamento lúdico antes e após a intervenção. Aponta-se também como limitação, o facto da amostra ser reduzida o que impossibilitou generalizar os resultados obtidos. No futuro, achamos pertinente alargar o estudo a amostras com maiores dimensões e incluir populações diferentes nomeadamente crianças com necessidades educativas.

Por último, sugerimos a realização de mais estudos de observação do comportamento lúdico e da actividade física da criança no contexto de recreio pois a literatura carece de dados relativos à criança em idade pré-escolar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barbosa, A.(2009). *A resolução de problemas que envolvem a generalização de padrões em contextos visuais: um estudo longitudinal com alunos do 2.º ciclo do ensino básico*. Braga: A. Barbosa. Dissertação de Doutoramento em Estudos da Criança Área de Conhecimento em Matemática Elementar.
- CDC (2000). Promoting better health for young people through physical activity and sports. Obtido em 4 de Abril de 2011, de http://www.cdc.gov/HealthyYouth/physicalactivity/promoting_Health/dfs/ppar_a07.pdf
- Chateau, J. (1975). *A criança e o Jogo*. Coimbra: Atlântico Editora.
- Condessa, I. (2009). *Reaprender a Brincar: da especificidade à diversidade*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- COPEC (2001). *Recess in elementary schools*. A Position Paper from the National Association for Sport and Physical Education. New York, Albany: SUNY
- Dowda, M., Brown, W., McIver, L., Pfeiffer, A., O'Neill, R., Addy, L., Pate, R. (2009). Policies and characteristics of the preschool environment and physical activity of young children. *Pediatrics*, 123 (2), 261-6.
- Eckert, H. (1993). *Desenvolvimento Motor*. S. Paulo: Manole.
- Fairclough, S., Stratton, G., & Butcher, H. (2008). Promoting health-enhancing physical in the primary school: a pilot evaluation of the Bash health-related exercise initiative. *Health Education Research*, 23 (3), 576-581.
- Flinchum, B. (1981). *Desenvolvimento motor da criança*. Rio de Janeiro: Editora Interamericana.
- Gallahue, D., & Ozmun, J. (1995). *Understanding Motor Development. Infants, children, adults* (3th Ed.). USA: WCB Brown & Benchmark.
- Gomes, P., Queirós, P., & Santana, P. (1995). Jogos do recreio escolar: estereótipos femininos e masculinos. *Revista Horizonte*, 11 (65), 179-182.
- Greene, J., Caracelli, V. & Graham, W. (1989). Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation design. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11 (3), 255-74.
- Guedes (2001). *Aprendizagem Motora: Problemas e Contextos*. Lisboa: Edições FMH.

- Guedes, M. (1995). *O Jogo e a Aprendizagem Motora. Lição para provas de Agregação na FCDEF - Universidade do Porto*. Porto: Universidade do Porto.
- Harms, T., Clifford, R., & Cryer, D. (2008). Escala de Avaliação do Ambiente em Educação de Infância. *Edição Revista*. Porto: Livpsic/Legis Editora.
- Jarret, O. (2003). Recess in elementary school: what does the research say? ERIC Digest. Obtido em 15 de Maio de 2010, de <http://www.ericdigests.org/2003-2/recess.html>
- Lopes, L. (2006). *Actividade Física, Recreio Escolar e Desenvolvimento Motor. Estudos exploratórios em Crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico*. Braga: L. Lopes. Tese de Mestrado em Estudos da Criança, Especialização em Educação Física e Lazer.
- Lopes, M. (1988). *As actividades lúdicas das crianças do ensino primário em espaços de recreio escolar nos meios rural e urbano: um estudo comparativo*. Tese de Mestrado, ISEF-UTL.
- Lopes, V. (1993). O Estereótipo Sexual no Comportamento Lúdico das Crianças em Idade Pré-Escolar. *Jornal de Psicologia*, 12 (1), 1-15.
- Marques, A., Neto, C., & Pereira, B. (2001). Changes in school playground to reduce aggressive behaviour. In Martinez, M. (Ed.). *Prevention and control of aggression and the impact on its victims*. New York, Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Marques, A., Neto, C., Angulo, J. C., & Pereira, B. O. (2001). *Um olhar sobre o recreio, espaço de jogo, aprendizagem e alegria mas também de conflito e medo*. Paper presented at the Indiscipline et Violence à L'Ecole. Lisboa: Universidade de Lisboa.
- Mesquita, A. (2010). *Actividades lúdicas das crianças do 1º Ensino Básico no recreio escolar e a sua importância para a Actividade Física, segundo o género e o IMC*. Porto: A.R. Mesquita. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Ministère de L'Education Nationale. (1985). *Recomendações para a condução e acompanhamento das actividades de Educação Física nas escolas de Educação Infantil*. L'Ecole Maternelle. Fabrège/Limoges: CNDP
- Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: DEB.
- Mota, J., Silva, P., Santos, P., Ribeiro, C., Oliveira, J., & Duarte, A. (2005). Physical activity and school recess time: differences between the sexes and the relationship between children's playground physical activity and habitual physical activity. *Journal Sports Science*, 23 (3), 269-275.

- NAECS/SDE (2001). Recess and the importance of play: a position statement on young child and recess. National Association of early childhood specialists in State Departments of Education. Obtido em 4 de Abril de 2011, de <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED463047.pdf>
- NAEYC (1997). The Value of School Recess and Outdoor Play. Obtido em 8 de Maio de 2011, de <http://www.kidsource.com/kidsource/content4/school.recess.html>
- NASPE (2002). *Active Start: A Statement of Physical Activity Guidelines for children birth to five years*. Reston (VA): National Association of Physical education and Sports, 5-11.
- NASPE (2006). *Recess for Elementary School Students (Position paper)*. Reston (VA): National Association of Physical Education and Sports.
- Neto, C. (1985). A influência do contexto na actividade de jogo livre em criança de idade pré-escolar - perspectivas de estudo. *Ludens. Lisboa: FMH*. 9 (2), 5-9.
- Neto, C. (1997). Tempo e Espaço de Jogo para a Criança: Rotinas e Mudanças Sociais. In C. Neto, *Jogo e Desenvolvimento da Criança*. (pp. 10-22). Lisboa: FMH, Universidade Técnica de Lisboa.
- Neto, C. (2000). *Jogo na Actividade Física e Autonomia de Mobilidade no Desenvolvimento da Criança*. Lição para Provas de Agregação na FMH_UTL. Lisboa: FMH.
- Neto, C. (2001a). A criança e o jogo: perspectivas de investigação. In B. Pereira, A. Pinto (Coord.). *A Escola e a Criança em Risco - Intervir para Prevenir* (pp. 31-51). Porto: Edições ASA.
- Neto, C. (2001b). *Motricidade e Jogo na Infância* (3ª ed). Rio de Janeiro: Sprint LDA.
- Neto, C., & Marques, A. (2004). A mudança de competências motoras na criança moderna: A importância do jogo de actividade física. In J. Barreiros, M. Godinho & C. Neto (Eds.), *Caminhos Cruzados* (pp. 1-27). Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa.
- Neto, C., Barreiros, J., & Pais, N. (1989). *A Actividade Lúdica no Jardim-de-infância. Antologia de textos*. Guarda: IP/ESE. Gabinete de Antropologia do Jogo.
- Papalia, D., Olds, S., Feldman, R. (2001). *O mundo da Criança*. Amadora: McGraw-Hill.
- Patton, M. (2002). *Qualitative research & evaluation methods*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.

- Pellegrini, A. (1995). *School Recess and Playground Behavior: Educational and Development Roles*. Albany: State University of New York Press.
- Pereira, B., Neto, C., & Smith, P. (1997). Os Espaços de Recreio e a Prevenção do "Bullying" na Escola. In C. Neto, *O Jogo e o Desenvolvimento da Criança* (pp. 238-257). Lisboa: Edições FMH.
- Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo da criança*. Rio de Janeiro: Zahar Eds.
- Pimenta, M. (2000). *A Criança e o Jogo: Estudo Comparativo do Comportamento de Crianças de Ambos os sexos, com 7 e 8 anos, em actividade espontânea num parque lúdico*. Viana do Castelo: M. Araújo & R. Pimenta. Trabalho de projecto realizado no âmbito do Curso de Estudos Superiores Especializados em Formação Pessoal e Social.
- Ramstetter, C., Murray, R., & Garner, A. (2010). The Crucial Role of Recess in School. *Journal of School Health, American School Health Association*, 80 (11), 517-519.
- Ribeiro, J. (2008). *Metodologia de Investigação em Psicologia e Saúde*. Porto, Livpsic/Legis Editora.
- Riggers, N., Stratton, G., Fairclough, S. & Twisk, J. (2007). Long-term effects of a playground marking and physical structures on children's recess physical activity levels. *Preventive Medicine*, 44, 393-397.
- Silva, M., & Brito, A. (1997). Estudo da influência da densidade de espaço no comportamento motor interactivo em crianças de 7 e 9 anos em situação de jogo livre. *Ludens*. Lisboa: FMH. 14 (1), 29-34.
- Stratton, G., & Mullan, E. (2005). The effect of multicolor playground markings on children's physical activity level during recess. *Preventive Medicine*, 41, 828-833.
- Stratton, G., & Ridgers, N. (2003). Sporting playgrounds project: An overview. *British Journal of Teaching Physical Education*, 24, 23-25.
- UNICEF (1989). Convenção sobre os Direitos das Crianças. Obtido em 5 de Abril de 2011, de http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf
- Verstraete, S., Cardon, G., Clercq, D. & Bourdeaudhui, I. (2006). Increasing children's physical activity levels during recess periods in elementary schools: the effects of providing game equipment. *European Journal Public Health*, 16, 415-419.
- Vygotsky, L.(1988). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone - ED.USP.

Wanderlind, F., Martins, G., Hansen, H., Macarini, S., & Mauro, V. (2006). Diferenças de Gênero no Brincar de Crianças Pré-Escolares e Escolares na Brinquedoteca. *Paidéia*, 16 (34), 263-273.

Wickstrom, R. (1983). *Fundamental motor patterns*. Philadelphia: Lea & Fabiger.

Legislação

Decreto-Lei nº 379/97 de 27 de Dezembro - Regulamento que estabelece as condições de segurança a observar na localização, implantação e concepção organizacional dos espaços lúdicos, do equipamento e superfícies de impacto. (Diário da República n.º 298/97, I - Série - A).

ANEXOS

ANEXO A

Autorização aos Pais e Encarregados de Educação

Caro(a) Encarregado(a) de Educação

Sou estagiária no Jardim-de-infância do Meio e no âmbito do mestrado em Educação Pré-escolar, estou a desenvolver uma investigação intitulada por: "A importância dos Recreios para o Desenvolvimento da Criança".

Nesta investigação tenho como principal objectivo avaliar a actividade física da criança no recreio. Assim, será necessário fazer filmagens no recreio, para que tal seja exequível.

Desta forma, venho solicitar-lhe a autorização para que o(a) seu (sua) filho(a) participe na referida investigação e em caso afirmativo, peço o favor de preencher o destacável deste documento e de o devolver à educadora do seu (sua) filho(a).

Todos os dados recolhidos serão utilizados dentro da maior confidencialidade e exclusivamente para a realização da investigação. Pela minha parte, comprometo-me a salvaguardar os melhores interesses da criança.

Coloco-mo ao dispor para qualquer informação suplementar através do meu telemóvel 962559419.

Agradeço desde já a sua compreensão,

Com os melhores cumprimentos

Susana Pontes

✂.....✂

Autorização do Pai, Mãe ou Encarregado de Educação

Autorizo o meu educando, _____ a participar na investigação sobre "A importância dos Recreios para o Desenvolvimento da Criança".

Assinatura do Pai/Mãe ou Encarregado de Educação

ANEXO B

Planificações das Sessões de Motricidade e Prevenção Rodoviária

Data: 18 de Maio de 2011

Ambiente Educativo: Sala de actividades/Recreio

Área(s) e Domínio(s) de Ensino e aprendizagem	Competências /Objectivos	Actividades (Estratégia/ sequência/descrição da actividade/organização do grupo)	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: 1.1; 1.4; 1.5; 1.7; 2; 5.2</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> 3; 3.1; 4; 4.1</p> <p><u>Domínio da matemática</u> 5; 5.1</p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u></p>	<p>1-Predispor o organismo para a actividade a desenvolver</p> <p>1.1-Conseguir cumprir as ordens do "Camaleão"</p>	<p>REPETEM-SE AS ROTINAS DO DIA ANTERIOR EXCEPTO A CONVERSA SOBRE O FIM-SE-SEMANA</p> <p>SESSÃO DE MOTRICIDADE - EXPLORAÇÃO DO RECREIO Esta sessão será realizada com todo o grupo de crianças. <u>Na parte inicial</u>, as crianças jogam ao Jogo do Camaleão. Este será orientado pela estagiária. Assim, é definida a área do jogo, que será toda a extensão do corredor do jardim. A Camaleão, que inicialmente será a estagiária, fica virada para a parede, de</p>		<p>Cumprir as ordens, estabelecendo correctamente as cores</p>

<p>4.2</p> <p><u>Domínio da expressão musical</u></p> <p><u>Domínio da expressão dramática</u></p> <p>1.2;</p> <p><u>Domínio da expressão motora</u></p> <p>1; 1.3; 1.6; 1.8; 1.9; 1.10; 1.11</p> <p>Área do Conhecimento do Mundo:</p>	<p>1.2-Permitir às crianças recrear experiências de situações imaginárias</p> <p>1.3-Desenvolver as habilidades de locomoção, e de lançar e agarrar a bola</p> <p>1.4-Trabalhar a interacção/ cooperação entre o grupo</p>	<p>olhos tapados com a mão.</p> <p>As crianças estão espalhadas livremente, pelo espaço, a um a distância de dez metros do camaleão.</p> <p>Ao sinal, de início do jogo, os jogadores perguntam em coro ao camaleão: "Camaleão, de que cor?", ao que o camaleão responde dizendo uma cor, por exemplo "azul".</p> <p>Após referir, a cor, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que tentam fugir-lhe. Para lhe escaparem, as crianças procuram um objecto azul (a cor escolhido pelo camaleão) e ao tocar neste, ficam salvas, pois neste caso, o camaleão não as pode caçar. Se o camaleão tocar nalguns dos jogadores, antes que estes tenham conseguido tocar num objecto da cor escolhida, este passa a ser o novo camaleão. Enquanto o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua na sua função.</p> <p><u>Na parte fundamental</u>, o grupo é dividido em dois. Cada estagiária ficará com um grupo.</p> <p>Assim, o grupo 1 deve realizar os</p>		<p>Cumprir as ordens do rei sem errar</p>
--	--	--	--	---

	<p>1.5-Conseguir cumprir as ordens do rei</p> <p>1.6-Controlar o movimento</p> <p>1.7-Trabalhar a atenção</p> <p>1.8-Andar sobre a linha para a frente e para trás em pés de formiga</p> <p>1.9-Lançar e agarrar a bola sem ser apanhado</p>	<p>seguintes jogos por ordem: Formas geométricas (todo o grupo); Macaquinho Chinês e Labirinto dos Animais (metade em cada jogo e depois troca); Jogo da Rabia e Saltos nas pegadas (metade em cada jogo e depois troca).</p> <p>O grupo 2, deve realizar os seguintes jogos por ordem: Jogo da Rabia e Saltos nas pegadas (metade em cada jogo e depois troca); Formas geométricas (todo o grupo); Macaquinho Chinês e Labirinto dos Animais (metade em cada jogo e depois troca).</p> <p><u>Explicação dos jogos:</u></p> <p>Formas Geométricas:</p> <p>Um dos jogadores – o “rei das formas geométricas” coloca-se fora da área do jogo. Os restantes jogadores, ficam dentro da área do jogo, ou seja, sobre as formas geométricas.</p> <p>A função do rei é dar ordens que devem ser variadas. Por exemplo: rei manda saltitar em cima dos triângulos,</p>	*Bola	<p>Pára no devido momento</p> <p>Está atento ao momento em que o macaquinho chinês se vira</p> <p>Dá passos de formiga conseguindo que o calcanhar de um pé toque na ponta do outro pé</p> <p>Lança a bola por baixo ou por cima sem deixar cair (3 anos)</p> <p>Lança a bola por cima, armando o braço correctamente para cima e para trás (4/5 anos)</p> <p>Agarra a bola com os braços estendidos em</p>
--	--	---	-------	---

	<p>1.10-Exercitar diferentes formas de locomoção e a capacidade de equilíbrio dinâmico</p> <p>1.11-Retomar à calma</p> <p>2-Incentivar para hábitos de vida saudável</p> <p>3-Desenvolver a compreensão leitora</p> <p>3.1-Promover o desenvolvimento lexical e semântico</p> <p>4-Identificar e reconhecer as letras que constituem o seu</p>	<p>o rei manda meter um pé no círculo vermelho, o rei manda saltar ao pé-coxinho em cima do rectângulo verde. Ao dar as ordens, os jogadores devem cumpri-las, caso contrário, passa a ser ele o “rei”.</p> <p>Macaquinho Chinês: Um dos jogadores, o “macaquinho chinês”, posiciona-se no quadrado, virado de costas para os outros, que estão colocados lado a lado, uma em cada linha colorida. O macaquinho Chinês bate as palmas dizendo : “Um, dois, três, macaquinho Chinês. Mal o macaquinho chinês termina a frase volta-se imediatamente para os outros, tentando ver alguém a mexer-se. Quem for visto a mexer-se volta para trás para a linha de partida. A primeira criança que chegar à última marca colorida será o próximo macaquinho chinês.</p> <p>Labirinto dos animais: Cada jogador escolhe um animal, e posiciona-se sobre ele. De seguida, segue a linha em bicos de pés, até chegar à cor correspondente ao animal</p>	<p>*Leitor de CD</p> <p>*Música</p> <p>*História “ O Alfabeto dos Animais” (Anexo XII)</p> <p>*Cartões do Alfabeto (Anexo XIII)</p> <p>*Folha de registo (Anexo XIV)</p> <p>*Tesouras</p>	<p>frente com as palmas das mãos viradas para cima ou uma para a outra (3 anos)</p> <p>Agarra a bola com as duas mãos (4/5 anos)</p> <p>Salta a pé-coxinho</p> <p>Salta a pés juntos</p> <p>Consegue retomar à calma</p> <p>Ouve a história com atenção e responde correctamente às questões colocadas</p> <p>Exprime-se de forma correcta e clara</p>
--	--	--	---	--

	<p>nome</p> <p>4.1- Construir o seu nome através dos recortes das letras</p> <p>4.2-Recortar letras do seu nome</p> <p>5-Ler e interpretar linguagem simbólica</p> <p>5.1-Preencher a tabela de dupla entrada afixando o smile</p> <p>5.2-Ser justo na sua decisão</p>	<p>que escolheu. Depois, faz o percurso inverso em bicos de pés, mas de costas.</p> <p>Jogo da Rabia: Os jogadores que se situam nos círculos menores tentam passar a bola entre si, enquanto o jogador que está no centro tenta apanhar a bola. O jogador que está no centro é substituído quando um dos outros jogadores perde a bola ou não recebe a bola correctamente, ou seja, recebe a bola com uma mão ou deixa cair a bola ao chão.</p> <p>Pegadas: Individualmente cada jogador salta de pegada em pegada respeitando a sequência: pé-coxinho, a pés juntos e pé-coxinho. <u>Na parte final</u>, as crianças dirigem-se para o ginásio e sentam-se no chão. A estagiária coloca uma música de relaxamento e executa movimentos</p>	<p>*Revistas/panfletos</p> <p>*Quadro de comportamento</p> <p>*Smiles</p>	<p>Identifica e reconhece as letras do seu nome</p> <p>Constrói o seu nome com os recortes das letras</p> <p>Recorta o papel completamente (5 anos) Recorta com uma margem de erro de 6 mm (3/4 anos)</p> <p>Compreende a linguagem simbólica</p> <p>Coloca correctamente o smile, correspondente ao seu comportamento, intersectando a linha com a coluna</p>
--	--	--	---	--

		<p>calmos, estando sentada de frente para as crianças. Estas devem seguir os mesmos gestos da estagiária.</p> <p>HIGIENE PESSOAL</p> <p>ALMOÇO</p> <p>HISTÓRIA "O ALFABETO DOS ANIMAIS" A estagiária com ajuda do livro conta a história. À medida que surge uma letra, a estagiária retira da caixa das surpresas essa letra com a imagem do animal que começa pela respectiva letra, por exemplo: A, águia. Estas imagens vão ser afixadas na sala. A estagiária ao longo da leitura do livro vai interagindo com as crianças, de modo a que estas também participem na narração da história.</p> <p>À PROCURA DAS LETRAS DO MEU NOME... A estagiária distribui pelas crianças uma folha com o seu nome. Assim, as crianças identificam as letras do seu</p>		
--	--	--	--	--

		<p>nome e de seguida têm que procurar em revistas, folhetos... cada letra que constitui o seu nome. Deste modo, recortam as letras e colam debaixo do seu nome na folha. No final, escrevem o seu nome.</p> <p>AVALIAÇÃO DO DIA/LANCHE Na sala de actividades, enquanto lancham, a estagiária conversa com as crianças fazendo a avaliação do dia. Depois, cada criança dirige-se ao quadro de avaliação para afixar o smile corresponde ao seu comportamento nesse dia.</p>		
--	--	--	--	--

Data: 23 de Maio de 201

Ambiente Educativo: Sala de actividades/ Recreio

Área(s) e Domínio(s) de Ensino e aprendizagem	Competência/Objectivos	Actividades (Estratégia/ sequência/descrição da actividade/organização do grupo)	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: 1; 1.1; 1.3; 2; 3; 3.1; 3.2; 4; 4.1; 5; 7.2</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> 1; 1.1; 1.2; 1.3; 1.6; 1.11</p> <p><u>Domínio da matemática</u> 1; 1.4; 1.5; 1.6; 1.7; 1.9; 1.10; 7; 7.1</p>	<p>1-Desenvolver aprendizagens diversificadas tendo em conta as diferentes áreas e domínios:</p> <p>1.1-Expressar-se através da música</p> <p>1.2-Partilhar oralmente vivências</p> <p>1.3-Fomentar o diálogo entre as crianças e a estagiária</p>	<p>CANTAR OS BONS DIAS Em grande grupo, a estagiária inicia a canção "Se a/oestá contente diz bom dia" e pede às crianças para cantarem. (Anexo I)</p> <p>CONVERSA SOBRE O FIM-DE-SEMANA Cada criança conta aos seus amigos o que fez durante o fim-de-semana.</p> <p>SORTEAR O REI OU A RAINHA A estagiária pega na caixa com as fotografias das crianças e retira uma à sorte.</p>	<p>*Canção "Bons dias" (Anexo I)</p>	<p>Canta e interage com os amigos</p> <p>Narra o que fez durante o fim-de-semana</p> <p>Interage com os outros e com a</p>

Área do Conhecimento do Mundo: 1; 1.4; 1.8; 3.1; 3.2; 6	contagem	rei/rainha conta o número de crianças presentes e o número de crianças ausentes, identificando as mesmas.		número de crianças presentes na sala e o número de crianças ausentes
	1.8-Identificar o tempo e associar à imagem	MARCAR O TEMPO O rei/rainha dirige-se à janela da sala de actividades e observa o estado do tempo. Depois desta observação, aponta o ponteiro do relógio para a imagem representativa do tempo, desse dia.	*Quadro do tempo (Anexo III)	Identifica correctamente o estado do tempo através da observação
	1.9-Trabalhar a organização e tratamento de dados	O GRÁFICO DO TEMPO O rei/rainha dirige-se ao gráfico e coloca a imagem referente ao tempo, de acordo com aquilo que marcou no relógio do tempo. No final da semana, verificam qual foi o estado do tempo atmosférico predominante nessa semana.	*Gráfico semanal do tempo (Anexo IV)	Constrói o gráfico semanal, organizando os dados e tirando as conclusões
	1.10-Reconhecer os numerais	MARCAR O DIA DA SEMANA No calendário o rei/ rainha, com a ajuda da estagiária, marca o dia do mês fazendo um círculo à volta do mesmo, com o marcador da cor corresponde ao dia da semana. A estagiária de seguida pergunta qual é o numeral associado ao dia do mês, e regista	*Calendário anual (Anexo V)	Reconhece os numerais e associa-os ao dia do mês
	1.11- Observar a		*Quadro *Giz	Delimita um círculo

	representação escrita do dia da semana e do número	o mesmo no quadro, bem como o dia da semana. Depois a estagiária coloca uma pequena porção de comida na mão do rei/rainha, e este dirige-se ao peixe de estimação e coloca a sua comida no aquário.		em volta do número com a cor do dia da semana
	2-Fomentar o valor da partilha através da distribuição do pão	DISTRIBUIR O PÃO O rei/rainha vai buscar o cesto com o pão e distribui o mesmo por todos os amigos.	*Cesto com o pão	Partilha o pão com todos sem excluir ninguém
	3-Promover a qualidade da educação rodoviária através da rentabilização dos recursos existentes na instituição	O CIRCUITO NO RECREIO Para a realização desta actividade, foi convidado um Agente da Autoridade para ajudar as crianças a realizarem o percurso, respeitando as regras de segurança rodoviária. Esta actividade será realizada no exterior, mais precisamente no recreio, onde será colocado, na pista dos triciclos, passeadeiras, sinais luminosos para peões e automobilistas e sinais de trânsito.	*Tricilos *Passeadeiras *Sinais luminosos	Adquire conhecimentos fundamentais sobre a prevenção rodoviária
	3.1-Contribuir para que as crianças se transformem em cidadão críticos, participativos e activos	As crianças vão ser divididas em grupos, sendo que cada uma delas desempenha o	*Sinais de trânsito *Imagens dos carros	Participa activamente na actividade, interagindo com o resto do grupo r dando as suas
	3.2-Promover o			

	<p>desenvolvimento pessoal e social da criança, contactando com figuras da comunidade</p> <p>4-Proporcionar momentos de convívio</p> <p>4.1-Explorar e recriar situações no espaço</p> <p>5-Incentivar para hábitos de vida saudável</p> <p>6-Contribuir para aprendizagens significativas sobre a prevenção rodoviária</p> <p>6.1-Trabalhar a motricidade fina</p>	<p>papel de peão, condutor de automóvel e mota, de modo a circularem pelo espaço respeitando as regras, sempre com a ajuda do agente policial.</p> <p>RECREIO</p> <p>HIGIENE PESSOAL</p> <p>ALMOÇO</p> <p>CONVERSA E REGISTO ACERCA DO CIRCUITO A estagiária começa por questionar as crianças sobre o que se fez de manhã e aquilo que aprenderam de novo. No final, as crianças fazem o registo das regras que aprenderam.</p>	<p>*Folha de registo (Anexo VI)</p>	<p>opiniões</p> <p>Contactar com figuras da comunidade de modo a adquirir novas aprendizagens</p> <p>Partilha as suas aprendizagens com todas as crianças</p> <p>Faz o respectivo registo sobre as</p>
--	---	--	-------------------------------------	--

	<p>7-Ler e interpretar linguagem simbólica</p> <p>7.1-Preencher a tabela de dupla entrada afixando o smile</p> <p>7.2- Ser justo na sua decisão</p>	<p>AVALIAÇÃO DO DIA/LANCHE</p> <p>Na sala de actividades, enquanto lancham, a estagiária conversa com as crianças fazendo a avaliação do dia. Depois, cada criança dirige-se ao quadro de avaliação para afixar o smile corresponde ao seu comportamento nesse dia.</p>	<p>*Quadro de comportamento</p> <p>*Smiles</p>	<p>aprendizagens adquiridas</p> <p>Pega com o polegar e dedo indicador (pinça). O marcador é apoiado na primeira articulação do dedo médio</p> <p>Compreende a linguagem simbólica</p> <p>Coloca correctamente o smile, correspondente ao seu comportamento, intersectando a linha com a coluna</p>
--	---	--	--	---

Data: 25 de Maio de 2011

Ambiente Educativo: Sala de actividades

Área(s) e Domínio(s) de Ensino e aprendizagem	Competência/Objectivos	Actividades (Estratégia/ sequência/descrição da actividade/organização do grupo)	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: 3; 5.2</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> 2.5; 2.6; 4; 4.1; 4.2; 4.3</p> <p><u>Domínio da matemática</u> 5; 5.1; 2.10</p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u></p>	<p>1-Predispor o organismo para a actividade a desenvolver</p> <p>1.1-Respeitar as regras do jogo</p>	<p>REPETEM-SE AS ROTINAS DO DIA ANTERIOR EXCEPTO A CONVERSA SOBRE O FIM-SE-SEMANA</p> <p>SESSÃO DE MOTRICIDADE – EXPLORAÇÃO DO RECREIO</p> <p>Esta sessão será realizada com todo o grupo de crianças. Na parte inicial, as crianças jogam ao Urso Dorminhoco. É desenhado um quadrado no chão, onde é colocada uma cadeira no espaço e marcado quatro cantinhos no chão com cordas. Em cada canto, posiciona-se um grupo de crianças, com quatro elementos.</p> <p>Cada canto constitui-se como o refúgio desse grupo. Cada grupo tem um nome (coelhos, gatos, patos, etc...) No centro, onde se encontra a cadeira, está sentado uma criança, o urso dorminhoco.</p>	<p>*Cadeira</p> <p>*Cordas</p>	<p>Joga correctamente, respeitando as regras do jogo</p>

	<p>2.1-Percorrer o circuito seguindo as setas</p> <p>2.2-Aceitar as regras estabelecidas</p> <p>2.3-Trabalhar a coordenação motora e a percepção espacial</p> <p>2.4-Saltar para a frente a pés juntos</p>	<p><u>Explicação dos jogos:</u></p> <p>Circuito dos Triciclos: as crianças dirigem-se ao parque dos triciclos para iniciarem o percurso respeitando as rotundas, passadeiras para peões e sinais de trânsito. Ao chegar ao sinal de STOP, deve verificar se algum dos colegas se encontra na paragem à espera para fazer o percurso. Se assim for, deve dar a vez ao colega e realizar os jogos que se encontram dentro do espaço que rodeia o circuito, sendo este o jogo do espelho e os saltos.</p> <p>Jogo do Espelho: Duas crianças posicionam-se na marcação dos pés, cada uma de um lado do espelho. A primeira executa determinados movimentos que a segunda tem de copiar, em espelho. Por exemplo: toca com o pé direito no círculo amarelo e depois com a mão no círculo laranja; a outra criança terá que repetir o mesmo movimento sem se enganar.</p> <p>Saltos para a frente: uma criança de cada vez, salta com os pés juntos a partir da primeira linha marcada no chão, para a outra linha que se encontra</p>	<p>*Triclos</p>	<p>Efectua o circuito até ao fim, respeitando as passadeiras, os sinais de trânsito e as rotundas</p> <p>Aceita e cumpre as regras estabelecidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -pára no stop, dando a vez ao colega; -segue as setas de direcção do circuito; <p>Executa correctamente os movimentos que o outro faz sem se enganar</p> <p>Saída e recepção do solo com ambos os pés simultaneamente</p>
--	--	---	-----------------	--

	<p>2.5-Trabalhar habilidades de escrita</p> <p>2.6-Reconhecer as letras do alfabeto</p> <p>2.7-Trabalhar o lançamento ao alvo e a precisão</p>	<p>à sua frente, e assim sucessivamente até chegar à última linha.</p> <p>Letras do alfabeto: cada criança retira da mala lúdica a etiqueta com o seu nome e saquinhos de areia. Depois lança um saquinho de areia, de cada vez, para cada uma das folhas, onde se encontra as letras do seu nome. No final, as crianças soletram as letras do seu nome, saltando ao pé-coxinho de letra em letra e agarrando os saquinhos de areia.</p> <p>Alvo Borboleta: as crianças posicionam-se atrás da primeira linha de lançamento (nível mais fácil), com um saquinho de areia. Uma de cada vez atira o saquinho para a borboleta, de forma acertar no círculo que contém o maior número. Depois de todas as crianças lançarem, passam para a linha</p>	<p>*Mala lúdica; saquinhos de areia e etiquetas com o nome de todos</p> <p>*Saquinhos de areia</p>	<p>Reconhece o código escrito</p> <p>Reconhece e soletra as letras do seu nome</p> <p>Lança para dentro das folhas</p> <p>Salta ao pé-coxinho de letra em letra</p> <p>Inicia o lançamento armando o braço correctamente para cima e para trás (3 anos)</p> <p>Lança o saquinho para a frente armando o braço correctamente para cima e para trás, usando rotação do tronco, pernas e braços em oposição (4/5 anos)</p>
--	--	---	--	---

	<p>2.8-Trabalhar o equilíbrio dinâmico</p> <p>2.9- Trabalhar o lançamento ao alvo</p> <p>2.10- Reconhecer os numerais</p>	<p>que se encontra mais atrás e fazem o lançamento.</p> <p>Macaca: Começa-se por atirar um saquinho de areia para dentro da primeira casa. Se o saquinho tocar no risco ou sair para fora a criança perde a vez e jogará a seguinte. Se o saquinho ficar dentro da casa, a criança terá de cumprir o percurso para a apanhar saltando ao pé-coxinho de casa em casa, excepto na que tem o saquinho. Chegando às últimas casas tem de saltar rodando no ar e cair sobre as mesmas para reiniciar o percurso inverso até chegar à casa que tem o saquinho e apanhá-la, equilibrando-se apenas num pé. Se a criança conseguir cumprir todo o percurso, volta a lançar o saquinho, desta vez para a casa número dois, de forma a iniciar o percurso. Se falhar, passa a vez à criança seguinte, e na próxima jogada partirá da casa que perdeu.</p>	<p>*Saquinhos de areia</p>	<p>Inicia o lançamento armando o braço correctamente para cima e para trás (3 anos)</p> <p>Lança o saquinho para a frente armando o braço correctamente para cima e para trás, usando rotação do tronco, pernas e braços em oposição (4/5 anos)</p> <p>Acerta na casa sem tocar no risco e sem sair para fora</p> <p>Desloca-se saltando ao pé-coxinho</p> <p>Reconhece os numerais</p>
--	---	--	----------------------------	---

	2.11-Retomar à calma		*Leitor de CD *Música	A criança retoma à calma
	3-Incentivar para hábitos de vida saudável	<p><u>Na parte final</u>, as crianças dirigem-se para o ginásio e deitam-se no chão. A estagiária coloca uma música de relaxamento para as crianças escutarem de olhos fechados. Quando a música estiver a terminar, chama uma criança de cada vez, tocando com a mão no seu corpo, para formar o comboio.</p> <p>HIGIENE PESSOAL</p> <p>ALMOÇO</p>		
	4-Desenvolver a compreensão leitora			
	4.1-Promover o desenvolvimento lexical e semântico	<p>HISTÓRIA: " PORQUE É QUE OS ANIMAIS NÃO CONDUZEM?"</p> <p>A estagiária com ajuda do livro conta a história. O grupo de crianças é organizado para que todas as crianças tenham uma boa visibilidade para as imagens da história em cima referida.</p>	*História (Anexo IX)	Ouve a história com atenção e responde correctamente às questões colocadas
	4.2-Estimular o			

	<p>desenvolvimento da comunicação verbal de modo claro e correcto</p> <p>4.3-Usar adequadamente frases simples de tipos diversos: afirmativa, negativa, interrogativa, exclamativa, bem como as concordâncias de género, número, tempo, pessoa e lugar</p>	<p>Questões a colocar: <u>Durante a história</u> Já alguma vez pensaram nisto? Porquê que acham que os animais não conduzem? (<i>página 2</i>)</p> <p><u>Depois da história</u> -Questões de interpretação literal Quais são os animais que aparecem na história? Porquê que o polvo não pode conduzir?</p> <p>-Questões de compreensão inferencial Onde é que vão os filhos do canguru? É por isso que ele não pode conduzir? Qual é o animal que não pode conduzir porque já não existe?</p> <p>-Questões de compreensão literal Porquê que acham que o touro enlouquece ao ver o semáforo vermelho? Com quê que as pessoas podem confundir a zebra?</p> <p>-Questões de apreciação cognitiva Gostaram da história? Porquê?</p>		<p>Exprime-se de forma correcta e clara</p> <p>É capaz de adequar a sua comunicação a situações diversas (relatar a história, descrever imagens, etc.) Usa adequadamente frases simples</p> <p>Elabora frases respeitando a concordância de género, número, tempo, pessoa e lugar</p>
--	--	--	--	--

	<p>5-Ler e interpretar linguagem simbólica</p> <p>5.1-Preencher a tabela de dupla entrada afixando o smile</p> <p>5.2-Ser justo na sua decisão</p>	<p>-Questões de leitura crítica Aham que pessoas que estão sempre a falar ao telemóvel como o papagaio não deviam conduzir? Porquê?</p> <p>AVALIAÇÃO DO DIA/LANCHE Na sala de actividades, enquanto lancham, a estagiária conversa com as crianças fazendo a avaliação do dia. Depois, cada criança dirige-se ao quadro de avaliação para afixar o smile corresponde ao seu comportamento nesse dia.</p>	<p>*Quadro de comportamento</p> <p>*Smiles</p>	<p>Compreende a linguagem simbólica</p> <p>Coloca correctamente o smile, correspondente ao seu comportamento, intersectando a linha com a coluna</p>
--	--	--	--	--

Data: 8 de Junho de 2011

Ambiente Educativo: Sala de actividades

Área(s) e Domínio(s) de Ensino e aprendizagem	Competência/Objectivos	Actividades (Estratégia/ sequência/descrição da actividade/organização do grupo)	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: 1.1; 2.2; 4; 4.1; 5; 7.2</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> 2.5; 2.6;</p> <p><u>Domínio da matemática</u> 7: 7.1</p> <p><u>Domínio da expressão</u></p>	<p>1-Predispor o organismo para a actividade a desenvolver</p> <p>1.1-Respeitar as regras do jogo</p>	<p>REPETEM-SE AS ROTINAS DO DIA ANTERIOR EXCEPTO A CONVERSA SOBRE O FIM-SE-SEMANA</p> <p>SESSÃO DE MOTRICIDADE Esta sessão será realizada com todo o grupo de crianças. Na parte inicial, as crianças jogam ao Urso Dorminhoco. É colocado no centro do espaço uma cadeira e marcados quatro cantinhos no chão com colchões. Em cada canto, posiciona-se um grupo de crianças, com quatro elementos. Cada canto constitui-se como o refúgio desse grupo. Cada grupo tem um nome (coelhos, gatos, patos, etc...) No centro, onde se encontra a cadeira, está sentada uma criança, o urso dorminhoco. A um sinal da estagiária, o jogo começa com</p>	<p>*Cadeira</p> <p>*Colchões</p>	<p>Joga correctamente, respeitando as regras do jogo</p>

<u>plástica</u> 6; 6.1 <u>Domínio da expressão musical</u> <u>Domínio da expressão dramática</u> <u>Domínio da expressão motora</u> 1; 2; 2.1; 2.3; 2.4; 2.7; 2.8: 3 Área do Conhecimento do Mundo: 6	2-Desenvolver as habilidades de locomoção e manipulação de objectos 2.1-Percorrer o circuito seguindo as setas 2.2-Aceitar as regras estabelecidas	as crianças dos diferentes grupos a saírem do seus refúgios e a correrem livremente pelo interior do quadrado. A um segundo sinal, o urso dorminhoco levanta-se e persegue as outras crianças, tentando tocar-lhes fora dos seus refúgios. As crianças vão entrando e saindo dos seus refúgios, tentando sempre esquivar-se ao urso. <u>Na parte fundamental</u> , as crianças dirigem-se para o recreio, onde vão explorar livremente os jogos marcados no chão. (pegadas, joga da rabiola, labirinto dos animais, formas geométricas, macaca, alvo à borboleta, jogo do alfabeto e circuito dos triciclos). Circuito dos Triciclos: as crianças dirigem-se ao parque dos triciclos para iniciarem o percurso respeitando as rotundas, passadeiras para peões e sinais de trânsito. Ao chegar ao sinal de STOP, deve verificar se algum dos colegas se encontra na paragem à espera para fazer o percurso. Se assim for, deve dar a vez ao colega e realizar os jogos que se encontram dentro do espaço que rodeia o circuito, sendo este o jogo do espelho e os saltos.	*Triclos	Efectua o circuito até ao fim, respeitando as passadeiras, os sinais de trânsito e as rotundas
---	--	---	----------	--

	2.3-Trabalhar a coordenação motora e a percepção espacial	Jogo do Espelho: Duas crianças posicionam-se na marcação dos pés, cada uma de um lado do espelho. A primeira executa determinados movimentos que a segunda tem de copiar, em espelho. Por exemplo: toca com o pé direito no círculo amarelo e depois com a mão no círculo laranja; a outra criança terá que repetir o mesmo movimento sem se enganar.		Executa correctamente os movimentos que o outro faz sem se enganar
	2.4-Saltar para a frente a pés juntos	Salto em comprimento: uma criança de cada vez, salta com os pés juntos a partir da primeira linha marcada no chão, para a outra linha que se encontra à sua frente, e assim sucessivamente até chegar à última linha.		Consegue saltar com os dois pés ao mesmo tempo
	2.5-Trabalhar habilidades de escrita	Letras do alfabeto: cada criança retira da mala lúdica a etiqueta com o seu nome e saquinhos de areia. Depois lança um saquinho de areia, de cada vez, para cada uma das folhas, onde se encontra as letras do seu nome. No final, as crianças soletram as letras do seu nome, saltando ao pé-coxinho de letra em letra e agarrando os saquinhos de areia.	*Mala lúdica; saquinhos de areia e etiquetas com o nome de todos	Reconhece e soletra as letras do seu nome
	2.6-Reconhecer as letras do alfabeto	Alvo Borboleta: as crianças posicionam-se atrás da primeira linha de lançamento (nível mais fácil), com um saquinho de areia. Uma	*Saquinhos de areia	Lança para dentro das folhas Salta ao pé-coxinho de letra em letra Inicia o lançamento armando o braço

	2.7-Trabalhar o lançamento ao alvo e o controlo motor	de cada vez atira o saquinho para a borboleta, de forma acertar no círculo que contém o maior número. Depois de todas as crianças lançarem, passam para a linha que se encontra mais atrás e fazem o lançamento.		correctamente para cima e para trás (3 anos)
	2.8-Trabalhar a coordenação motora	Macaca: Começa-se por atirar um saquinho de areia para dentro da primeira casa. Se o saquinho tocar no risco ou sair para fora a criança perde a vez e jogará a seguinte. Se o saquinho ficar dentro da casa, a criança terá de cumprir o percurso para a apanhar saltando ao pé-coxinho de casa em casa, excepto na que tem o saquinho. Chegando às últimas casas tem de saltar rodando no ar e cair sobre as mesmas para reiniciar o percurso inverso até chegar à casa que tem o saquinho e apanhá-la, equilibrando-se apenas num pé. Se a criança conseguir cumprir todo o percurso, volta a lançar o saquinho, desta vez para a casa número dois, de forma a iniciar o percurso. Se falhar, passa a vez à criança seguinte, e na próxima jogada partirá da casa que perdeu.	*Saquinhos de areia	<p>Lança o saquinho para a frente armando o braço correctamente para cima e para trás, usando rotação do tronco, pernas e braços em oposição (4/5 anos)</p> <p>Inicia o lançamento armando o braço correctamente para cima e para trás (3 anos)</p> <p>Lança o saquinho para a frente armando o braço correctamente para cima e para trás, usando rotação do tronco, pernas e braços em oposição (4/5 anos)</p> <p>Acerta na casa sem tocar no risco e sem sair para fora</p>

	<p>3-Retomar à calma</p> <p>4-Proporcionar momentos de convívio</p> <p>4.1-Explorar e recriar situações no espaço</p> <p>5-Incentivar para hábitos de vida saudável</p> <p>6-Manipular diferentes objectos da vida quotidiana</p>	<p>Todos os jogos são orientados pelas estagiárias.</p> <p><u>Na parte final</u>, as crianças dirigem-se para o ginásio e deitam-se no chão. A estagiária coloca uma música de relaxamento para as crianças escutarem de olhos fechados. Quando a música estiver a terminar, chama uma criança de cada vez, tocando com a mão no seu corpo, para formar o comboio.</p> <p>RECREIO</p> <p>HIGIENE PESSOAL</p> <p>ALMOÇO</p> <p>PINTURA DOS MOLDES</p> <p>Na sequência da actividade realizada no dia anterior, as crianças concluem a pintura dos</p>	<p>*Leitor de CD</p> <p>*Música</p> <p>*Moldes</p>	<p>Desloca-se saltando ao pé-coxinho</p> <p>A criança retoma à calma</p>
--	---	--	--	--

	<p>6.1-Realizar diferentes pinturas, respeitando os critérios estabelecidos</p> <p>7-Ler e interpretar linguagem simbólica</p> <p>7.1-Preencher a tabela de dupla entrada afixando o smile</p> <p>7.2-Ser justo na sua decisão</p>	<p>moldes dos animais.</p> <p>AVALIAÇÃO DO DIA/LANCHE Na sala de actividades, enquanto lancham, a estagiária conversa com as crianças fazendo a avaliação do dia. Depois, cada criança dirige-se ao quadro de avaliação para afixar o smile corresponde ao seu comportamento nesse dia.</p>	<p>*Tintas</p> <p>*Quadro de comportamento</p> <p>*Smiles</p>	<p>Manipula os objectos que já lhe são familiares</p> <p>Efectua as pinturas tendo sempre em atenção os critérios que lhe foram estabelecidos</p> <p>Compreende a linguagem simbólica</p> <p>Coloca correctamente o smile, correspondente ao seu comportamento, intersectando a linha com a coluna</p>
--	--	--	---	--

ANEXO C

Ficha de Observação

Ficha de Observação

NOME DA CRIANÇA: _____

[illegible]

ANEXO D

Desenhos das Crianças

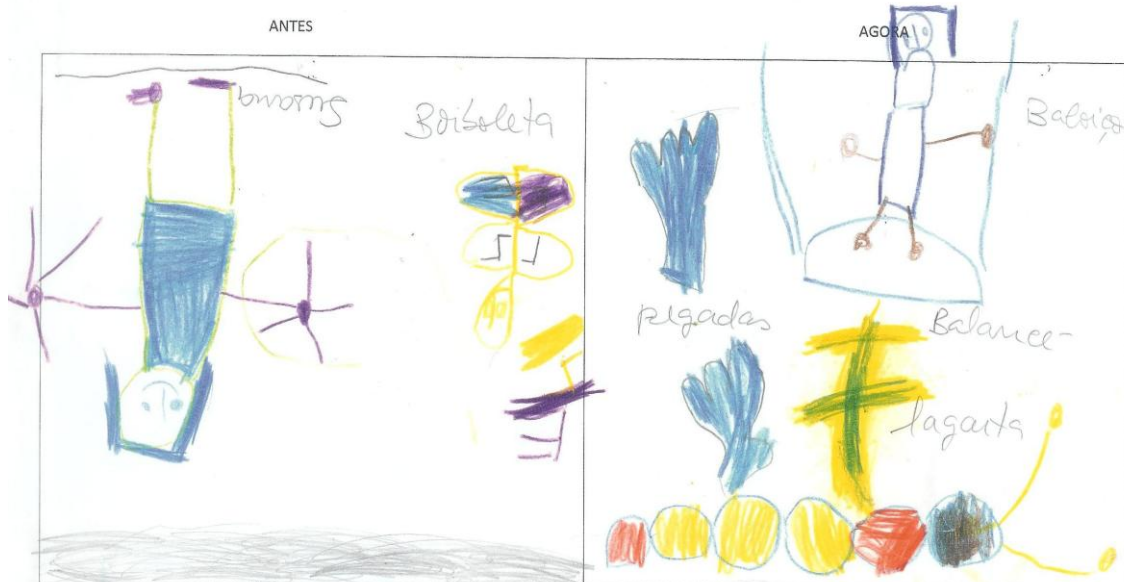
O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



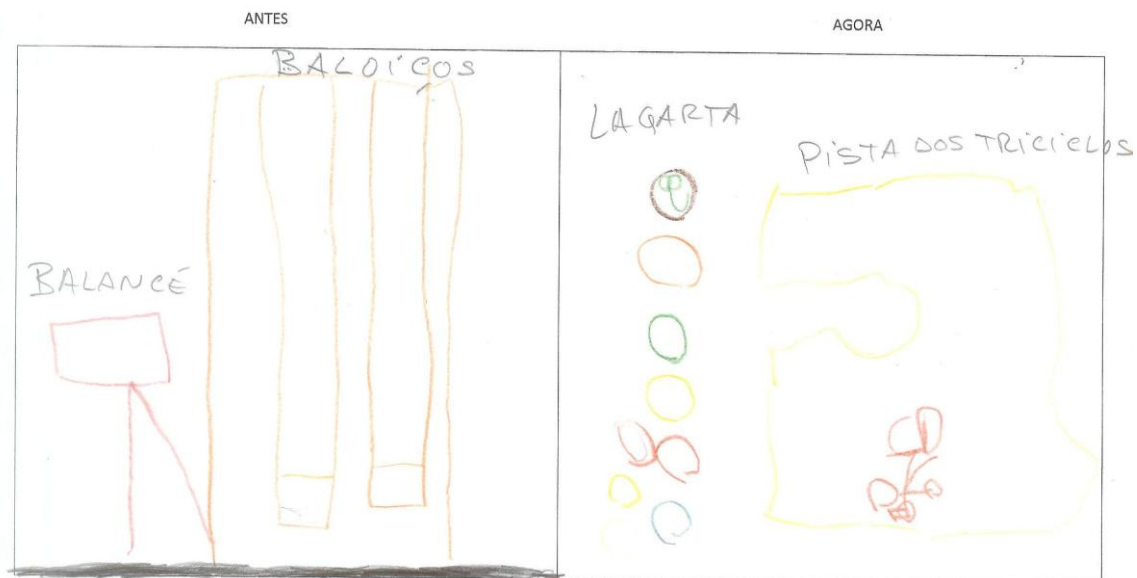
O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO



O MEU RECREIO

ANTES

AGORA



NOME: MARIANA

DATA: 25-6-2011

O MEU RECREIO

ANTES

AGORA

